EL WENDIGO

Número 95-96

Fundada en 1974

2003 Primavera

2,7 €
40 páginas

CON DOBLE
5,4 €
80 PÁGINAS

ENTREVISTA
Úrculo Mariscal

STRACZYNSKI
Un profesional

VUELVE KUBERT
Tex cabalga de nuevo

COMPOSICIÓN EN EL CÓMIC
Viñetas, tiras y planchas (y 10)

SUPLEMENTOS
La Historieta Asturiana
nº XX y XXI

¡VISITA NUESTRA WEB!
http://cineultramundo.blogspot.com/

http://cineultramundo.blogspot.com

editorial

TUVIMOS UNA VEZ UN SUEÑO

Tuvimos una vez un sueño que con el transcurrir del tiempo se ha convertido en una reiterada y agradable pesadilla.

Todas las noches desde entonces soñamos con que el Mundo Editorial español se ha vuelto de nuevo, que han poblado las quioscos y librerías con algunas de nuestras preferencias en cuanto a autores y publicaciones se refiere y vemos asombrados cómo David Mazzucchelli ha retornado a la Historieta, que la serie de Tarzan de Joe Kubert va ya por el último de sus números, que también podemos comprar su Tex y que en los escaparates se pueden ver todos los ejemplares del mejor western que se ha creado, el Ken Parker de Berardi y Milazzo.

Vemos en nuestros sueños tebeos y tacos en color y en b/n dibujados por el autor olvidado, maestro entre maestros, aquel que nada tuvo que envidiar de los Foster y Raymond, creador del género de aventuras en el cómic, el indiscutible Roy Crane. Repasamos las obras completas de Gulacy, deteniéndonos especialmente en su Jemes Bond. Y los episodios de Tarzán de Kordey. Saboreamos el color arrollador de Dan Dare, en su formato original y las imaginativas historias de Sidney Jordan. También hojeamos cuadernos que contienen las aventuras de Flash Gordon y El Príncipe Valiente con sus colores originales, el mejor Hombre Enmascarado de Ray Moore y Lee Falk editado en buen tamaño y con perfecta impresión. No nos olvidamos de Gasoline Alley, Juliet Jones ni de Little Annie Fannie. Maravillosa la edición de los trabajos más selectos de la E.C. Alli están Wood, Kurtzman, Williamson y tantos otros. Volvemos a encontrarnos con Simonson y Truman y podemos disfrutar de sus obras, tanto tiempo lejos de nosotros.

Soñamos que paseamos con John Cullen Murphy y Úrculo por Gijón y que nos paramos en un quiosco para comprobar si la edición de la genial tira del primero, Big Ben Bolt, seguía con tan buena impresión como cuando comenzó su nueva edición. Mientras, Úrculo, después de haber inaugurado su exposición sobre New York, comprobaba si sus recientes incursiones en los tebeos han sido editadas con los colores que él le había dado a los originales, con los que había tratado de acercarse a los cromatismos de los cuadernos que se estaban publicando de la primera edición de Dick Tracy. No son antes faltar que nutrir la cola de compradores adultos que aterrorizan ayer los establecimientos solicitando las novedades de la semana...

Tuvimos una vez un sueño que una vez despiertos supimos que nunca veríamos realizado.

http://cineultramundo.blogspot.com

EL WENDIGO

sumario

04 DRÁCULA COLAN — *F. R. Arbesú*

06 MARISCAL — *Entrevista*

10 VUELVE KUBERT — *F. R. Arbesú*

12 GALERÍA RAFAEL MÉNDEZ

14 EDUARDO ÚRCULO — *Adios, maestro*

18 HEMOS LEÍDO — *Comentarios y noticias*

21 FUERZA X — *J. Mª Flores*

22 SIEMPRE EISNER — *F. Flórez*

23 PLANCHAS, VIÑETAS Y BOCADILLOS - 4 — *F. Flórez*

24 DUFAUX: LUCES Y SOMBRAS — *J. Mª Flores*

27 LA COMPOSICIÓN EN EL CÓMIC - y 3 — *F. Flórez*

35 STRACZYNSKI — *Iñaki Castro*

NÚMERO DOBLE 95-96 [incluye 2 fascículos]

#XX La Historieta Asturiana — Fascículo XX (381-400)

#XXI Fascículo XXI (401-420) — *Faustino Rodríguez Arbesú*

EL WENDIGO CULTURAL Nº 95-96 PRIMAVERA 2003

DIRECTOR: Faustino Rodríguez Arbesú REDACTORES: Ramón Fermín Pérez, Jose Mª Flores y Florentino Flórez JEFA DE PRENSA Y RELACIONES INTERNACIONALES: Sofía Carlota Rodríguez COLABORACIONES: Eulalia Figuera y Carlos Sánchez Muslera DISEÑO: Flórez & Barceló ASESORÍA TÉCNICA: Juan López IMPRIME: Asturgraf DEPÓSITO LEGAL: M 3362-1977 ISSN 1575-9482

DISEÑO PORTADA: Flórez&Barceló © ILUSTRACIÓN PORTADA: Úrculo

Las ilustraciones son copyright de sus respectivos autores o propietarios y han sido utilizadas con fines informativos.

PARA MÁS INFORMACIÓN: www.elwendigo.com SE ADMITEN COLABORACIONES: elwendigo@elwendigo.com

Con subvención del Ilustre Ayuntamiento de Gijón y la Consejería de Cultura del Principado de Asturias

¡ME LIBERARÉ DE TI CONVIRTIÉNDOTE EN UNO DE LOS MÍOS!
¡NO! ¡NO TE DEJARÉ!
ME TEMO, QUERIDO PRIMO, QUE ESA OPCIÓN NO ESTÁ A TU ALCANCE.

Drácula COLAN

FAUSTINO R. ARBESÚ

Serie aguardada hasta la impaciencia por la mayor parte de sus anteriores lectores. Esperada edición que no ha decepcionado ni un ápice sus expectativas. Saga que ha resistido el paso del tiempo de forma muy digna al estar sostenida por pilares que garantizan un buen producto: ideas originales, buenos guiones y magníficos dibujos. Es uno de los buenos trabajos publicados por una editorial, la Marvel, que no se ha caracterizado precisamente por cuidar la calidad de sus productos, sino más bien por llegar masivamente al público; lo cual no es una perversión cultural en sí, pero que comienza a rozar ese terreno cuando deliberadamente se buscan trabajos encauzados hacia un público poco exigente.

GENE COLAN

Los guiones que dan origen a esta serie son de lo mejor que ha producido esta editorial. Comenzando por los escritos de Gerry Conway, el cual desde las primeras páginas crea inquietud, atractivo, incluso para aquellos que estamos enganchados en la literatura fantástica, de terror y al cine de los mismos géneros. Continuando por el bueno de Archie Goodwin y para completar con un Marv Wolfman en pleno momento de inspiración.

Se ha de destacar el que la serie haya contado con un dibujante de la talla de Gene Colan (quizás el mejor para este trabajo) que ha sabido compenetrarse con el ambiente y el clima gótico requerido para llevar a imágenes una secuela de la obra del genial Bram Stoker. Hasta tal punto esto ha sido así que Colan logra su obra cumbre, su trabajo maestro, por el que será recordado en tiempos venideros.

Es muy posible que NINGÚN otro dibujante de comic-books hubiera logrado un producto tan determinante, irrepetible e impactante como el obtenido por este autor.

En el momento de su producción es obvio que existían algunos autores que podrían ser adjetivados formalmente como mejores que Colan. Por citar algunos nombres: Neal Adams, John Buscema, Kubert, Víctor de la Fuente, José Luis García López, etcétera. Pero ninguno creemos sería capaz

de lograr un producto de la calidad, con el clima que ha logrado proporcionar a esta obra Gene Colan.

Creador que tiene un conjunto de carencias que los citados no poseen, como puede ser su falta de conocimientos anatómicos, un cierto barroquismo-borroso que en ocasiones da tono a todo lo que dibuja, incluyendo los rostros, proporcionándole cierto toque feista, poco cuidado en las posiciones adoptadas por los personajes, etcétera. Carencias que se ven atenuadas por un gran sentido de composición de página, atrevidas angulaciones, encuadres y

DÉJALA EN PAZ, MALDITO PERRO, SUÉLTALA...
O TE...
NO HARÁS NADA, EMBALADOR. SOLO RECUERDE DE ANCIANA... ¿LO ENTIENDES?
A MIS APOSENTOS, MUJER.
NO... POR FAVOR... NO...

El Drácula de Neal Adams y Buscema frente al de Gene Colan

EN MIS EXPLORACIONES, HE DESCUBIERTO UN SITIO CERCANO DEL QUE NO HAY ESCAPE POSIBLE.
¡ES UNA TRAMPA PERFECTA!
¡Y TODO LO QUE TENGO QUE HACER ES PERMITIR QUE ME SIGAN!

formas de viñeta muy adecuadas a la unidad visual de la página. Cualidades que han hecho su *Daredevil* imperecedero, a las que se han añadido en *Drácula* una ambientación muy cuidada, juego de iluminación de viñeta y lo que en ocasiones ha sido un handicap, ese barroquismo-borroso, se transforma en esta obra en una esencia a sumar, dando origen a esta obra maestra de género.

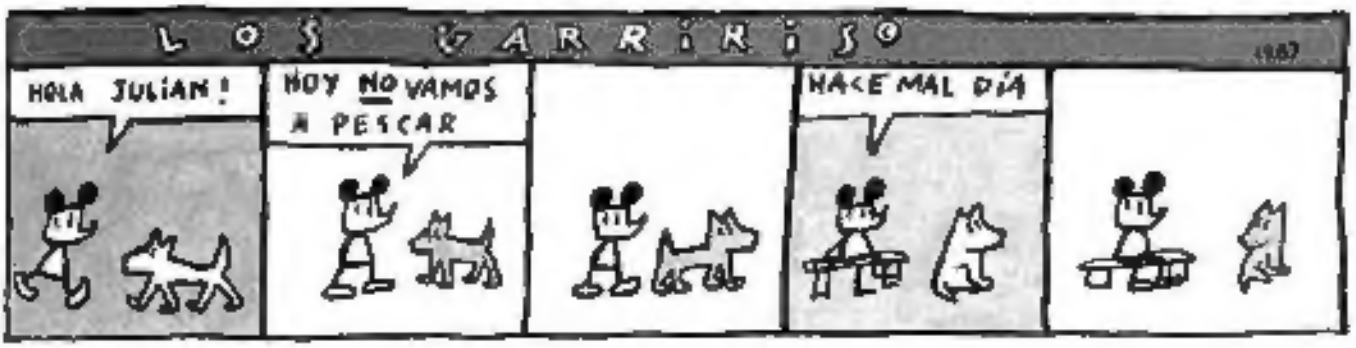
El primer volumen editado por Forum nos ha dado la oportunidad de comprobar cómo autores mejores que Colan a priori, hacen un trabajo sobre *Drácula* inferior al realizado por él. Me estoy refiriendo a las historietas publicadas en este tomo, dibujadas por Neal Adams, *¡Para que Drácula vuelva a vivir!*, y John Buscema, *Señor de la muerte... ¡Señor del Infierno!* Dos dibujantes geniales que lo dominan TODO... menos esa ambientación, ese CLIMA con el que ha sido capaz de dotar a SU *Drácula* la genialidad de Colan. Adams y Buscema nos dan un Drácula estilísticamente correcto, como cabía esperar, pero totalmente frío, con aires de superhéroe elegante y distinguido. Colan nos lo proporciona CALIENTE, HÚMEDO, SEXUAL, LASCIVO, BRUTAL, que penetra, que cala en los huesos. ¡Como debe ser!

Mariscal

Entrevista

Transcripción: José María Flores

Es difícil decir algo nuevo de Mariscal. Él es el "diseñador" más popular, más conocido de cuantos nos rodean. Fue un personaje que estuvo en boca de todos por su aportación revolucionaria al diseño. Sus campos de actuación abarcan el interiorismo, la cerámica, la animación o la pintura. Definió una estética nueva, necesaria en un momento crucial de nuestra historia, una estética que creó escuela. Ahora mismo tiene entre sus clientes a IBM o Coca-Cola, e incluso está en contactos con Georges Lucas para desarrollar proyectos de animación. Pero antes de todo esto fue miembro fundador de El Rrollo Enmascarado e impulsor y colaborador de todas las publicaciones underground peninsulares: Purita, El Carajillo Vasilón, El Sidecar, etc. Esta actividad pionera es suficiente para justificar su presencia en el XXVI Salón Internacional del Cómic de Asturias.



[Mariscal] A mí me habían dicho que el sistema que teníais era de hacer preguntas e ir respondiendo. Yo he traído un vídeo donde hay una animación sobre el verano, quizá lo podamos ver. Dura dos minutitos y son personajes de cómic que se mueven.

[Comienza el vídeo. Suena una canción de los *Pretenders*, Don't Let Me Down, mezclada con palmas y aleluyas rumberas.]

[Mariscal] [Hablando a medida que se suceden las imágenes] El amarillo es el color del verano. Y con el verano se inventaron los apartamentos, se inventaron las sombrillas, los chiringuitos de la playa, los trampolines, los chalets ilegales, los chalets de los indianos, la carretera de la costa, se inventó el carnet de conducir, los pollos al ast, los pollos fritos, las "amotos", "amotos" con sidecar, las curvas peligrosas, el cinturón de seguridad, las cabinas de teléfonos, las cafeterías, el capuccino, el "cortao", el café con leche, el café granizado, la horchata, la Fanta de limón, el helado de chocolate, el helado de vainilla, el helado de fresa, el helado con guinda, los pueblos de la costa, las calitas, las partidas de póquer, el top-less, los acantilados, el paseo marítimo, las terrazas, la tortilla de patatas, los niños, el capazo, los dodotis, las pelotas, los amigos, las motos, las vespas, las lambrettas, las vespinos, el dos caballos, el cuatro ele, las gasolineras, la piscina municipal... [fin de la canción y surge un aplauso irrefrenable]

Estos son los Garriris en movimiento. De hecho, empezaron con un proyecto de Juan Cueto -que cuando estaba en Canal Plus dijo: ¡Por qué no hacemos dibujos animados para televisión! Pero todo quedó así, en proyecto. Tengo muchos, muchos, trozos hechos. Bueno, yo podría estar largando toda la noche pero quizá antes deberíais hacer alguna pregunta.

[Ricardo Morales] Bueno, aprovechando mi situación privilegiada como presentador tuyo quisiera acabar con esa eterna discusión de quién es Mariscal. Mariscal ¿qué es? ¿un diseñador? ¿un artista? ¿un vividor? ¿qué es Mariscal?

[Mariscal] No lo sé. Cualquier tontería queda muy bien. Puedo decir que soy un vendedor. Últimamente, lo que sí sé es que dibujo con las manos en los bolsillos. Lo que hago más son conceptos y trabajo en equipo. Llevo muchos años trabajando en equipo, que en diseño se hace mucho. Personalmente, tengo una sensación de fracaso total

Preguntado por la importancia del mar en su obra, indumos en los márgenes su larga respuesta MAR: Sí. Me gusta mucho el mar porque sabes mal y porque cuando era adolescente me gustaban mucho las chicas. Tenía novias y cuando iba a bañarlas en el mar el chocho les sabía salado. Y siempre me han gustado mucho las conchitas y todas esas cosas. Como me encanta que me lo coman, también ¿eh? Por eso me gusta el mar. Me gusta el mar porque es salado. El mar es como una fuente impresionante, es esa masa enorme. El mar Mediterráneo me dicen que no es un mar. El mar de verdad es el Atlántico. Cuando estaba en el Alentejo, ¡qué bestias! ¡qué olas! Vienen de Nueva York, fuertes, grandes. El mar Mediterráneo es como una bañera que hace chop, chop. Pero el mar es una masa muy grande que no tiene nada que ver con la tierra y que, sin embargo, las dos masas en el límite, notan esa vibración, como dos grandes luchadores dándose, como dos grandes conceptos antagónicos. Y siempre se respetan. Y más en el Mediterráneo que no tenemos mareas. El respeto. Ahora un metro p'a-

aquí y ahora un metro p'allá. Cuando ves las mareas dices: No es verdad, esto fluye siempre así y esta quieta, esta fluye siempre nueva. Esto mañana desde la ventana del hotel hablaba ¡Alá! Que vistas más chulas que playa más grande cuanta arena.

y absoluto. Te sientes dentro de una bola de nieve que va cayendo por el lado bueno. No sé por qué esa bola cae por el buen lado, pero también sabes que un día puede caer por el malo. Yo lo paso fatal, cada día tengo que tomar diez pastillas para quitarme la depresión. No puedo pagar. Los bancos no me dan dinero. Por la noche, no se lo digáis a nadie pero tengo que hacer trabajos que no os puedo decir para poder sobrevivir, para poder pagar a estas cuarenta personas que tengo en el estudio. Ahora estaba pensando en volver a hacer tebeos porque igual por ahí podría sacar algo. Lo paso fatal. Quizás Mariscal es un desgraciado que está a punto de suicidarse.

Hay una cosa que sí me gustaría decir. A mí el tebeo me sirvió muchísimo. Era muy naif en aquel momento. Como podemos ver, por ejemplo, en los tebeos de Ceesepe, que son monísimos por el punto de verdad, naif, que está ahí. Vemos como hay una tensión de la muñeca, ese punto que casi ves a Ceesepe sacando la lengua y mordiéndosela, dibujando, rascando la plumilla. A mí el tebeo me sirvió mucho, me ayudó a descubrir. Yo he sido un lector de tebeos como cualquier niño, siempre me han gustado muchísimo y son algo que he interiorizado, con lo que me lo he pasado muy bien. Yo simplemente dibujaba, dibujaba y dibujaba. En el colegio cuando llovía –vivía en Valencia, por tanto llovía poco– no te dejaban salir al patio, nos obligaban a quedarnos en los pupitres y yo siempre dibujaba. A los catorce años empecé a dibujar chicas. Era 1964. El *Playboy* no existía. Las únicas chicas desnudas que yo había visto eran tres esculturas de mármol que había en la Universidad, así, con unas tetas de mármol. Yo soy de una familia de once hermanos donde sólo había dos chicas pero tampoco las veíamos nunca desnudas. Y empecé a dibujar chicas sexys, completamente desnudas y en posiciones un poco guarras. Al mismo tiempo sufría mucho porque me daba cuenta de que los codos estaban mal, nunca había visto un chocho, sabía que los chochos eran peludos y ponía muchas rayas por allí. Mis compañeros se peleaban por estas chicas que yo veía que eran horrorosas, no eran nada sexys, pero: "Hostias, hostias, por favor, hazme una como la de Gutiérrez". Hasta ahora sigo teniendo la misma sensación. Para mí era muy frustrante darles esos dibujos, pero si cuela, si a ellos les parece bien esta especie de mierda que estoy haciendo, pues vale. Al mismo tiempo te dabas cuenta de que eras alguien muy especial en la clase. Yo era el que sabía hacer reproducciones con las que luego ellos, no lo sé, pero se iban a un sitio solos y no sé

que pasaba pero volvían más contentos. Nunca lo he llegado a entender. A partir de ahí me dediqué a hacer esto.

El cómic me sirvió mucho en el sentido de que no tuve nunca una escuela. El cómic fue como al principio en el cine, que Buster Keaton, Charles Chaplin y toda esa gente, me imagino que un día estaban con una cámara y alguien se apoyó así, como diciendo: ¡Ay! que cansado que estoy. Y dijo: ¡Oiré! Acabamos de inventar el "travelin". El siguiente, pues también dijo: yo también meto el "travelin" porque queda muy bien. En el cómic igual. Desde el primero que dijo voy a meter este texto aquí en esta especie de bocadillo. ¡Cómo hago este puño! ¡Cómo le pego! También es un sistema en el que tienes que recurrir a unos medios económicos. Todo el rato la economía está presente. Con el mínimo tienes que expresar al máximo. Aquel personaje se tiene que reconocer de espaldas, es de noche, está lloviendo, hay un contraluz y unos faros y al mismo tiempo hay alguien por atrás que le va a atacar. Tienes que saber elegir esos tiempos y son espacios bastante mínimos. Estás trabajando en blanco y negro. Claro, al principio era bastante idiota pensar que ibas a trabajar con color. Yo he estado quince años con los colores en los bolsillos sin poderlos sacar. Me ayudó muchísimo a expresarme, a buscar un lenguaje, una manera. Yo siempre he dibujado cómics muy, muy, muy, muy pasado. A mí siempre me ha gustado mucho fumar cigarrillos mezclados con tabaco y, de hecho, lo de hacer cómics underground era una tapadera. Nosotros vendíamos hachís. Comprábamos un kilo y lo troceábamos en posturas y entre fotocopia y fotocopia intentábamos colar posturas. Lo que pasaba es que la mitad nos la fumábamos nosotros. Era un desastre. Esa temporada fue fantástica en el sentido de no tener ningún complejo, de meterte a saco, coger un *Crazy Kat* o un *Little Nemo* o un *Superman* o *Little Orphan*, tebeos de estos antiguos fantásticos americanos; o coger a Jodelle, el Coll o Uderzo o tantos y tantos y tantos en los que podías ver. Voy a ver cómo hace éste el fuego, o voy a ver éste cómo hace los bocadillos o qué tipo de viñetas. Y tomábamos apuntes. También tuve la suerte de que enseguida encontré un grupo de gente. Nos agrupó Nazario que es un poco más mayor. Nazario, primero era guitarrista, músico, pero se dio cuenta de que tocaba muy bien pero no tenía alma; entonces dejó la guitarra. Cuando yo lo conocí él era escritor pero pensaba que escribir novelas no estaba bien, como yo pensaba que pintar no estaba bien. Entonces decidió pasar sus escritos a cómic por-

y la tierra produce ese punto que es lo arena. Lo arena cuando se moja se queda "amarrón" y luego con el sol se vuelve a quedar de color arena. El mar es ese punto que todo el rato es una referencia. El mar puede ser gris, gris, gris, gris como el cielo. Muchas veces la línea del horizonte, que no es verdad, no acaba ahí el mar porque yo he cogido barcos y he dicho: Hasta la línea. Y sigues. Hasta la línea. Y sigues. Uno ves llegamos a Méjico. Oye, chico, estábamos ahí en Cuba y dices, bueno ya hemos llegado. Y la línea, ¡Qué lejos está la línea! Tu te piensas que está cerquita la

línea, pero no chico, está muy lejos. Pero, si tienes la sensación de que en vez de ir a Cuba llegas a Formentera, pues está mal mazo prop, la línea. El mar es todo el rato una referencia. Por ejemplo, con Miquel Barceló que es un pintor de verdad, de esos que cree mucho y le encanto lo que hace, un

Igual hubo chulos y luego, después de comer voy y digo: ¡Hey! No sabía la playa ¿Qué ha pasado? Se la han llevado. El mar venía, se ha quedado y así es como hemos convencido de quedarse ir retirando. Esa especie de bola que llevan el mar

artista de verdad, super orgulloso de lo que ha hecho. Una vez estábamos en una playa en la que había muchas rocas. Era en el Atlántico, en el Algarrobico. Se ve chiquitín, chiquitín, chiquitín, estábamos dibujando. Ladrigo: Oye, Miquel, mira

que también le gustaba dibujar y no lo hacía mal. De hecho, lo hacía fantásticamente bien. Y con este grupo, los hermanos Farriol y mucha más gente, empezamos.

Todo el cómic underground nos ayudó muchísimo. Nosotros estábamos demasiado aislados en España en aquellos momentos. En Barcelona por lo menos te venían muchos americanos, franceses, europeos, que venían de la India o Marruecos, o se iban a la India o a Marruecos y traían muy buen chocolate, y buenos tripis, y también traían los cómics underground. Y decías: mira, hay otra gente. Yo tenía diecinueve o veinte años y querías expresar todo esto que te estaba pasando, estos tripis, toda esta contracultura. Recuerdo que simplemente por llevar el pelo largo no te dejaban entrar en una cafetería. "Usted ¡qué es, chiquet o chiqueta? ¡Fuera de aquí". Siempre había broncas. Queríamos expresar lo que pasaba cada día y las cosas que nos enrollaban, todo esto. Y veías que había otros que lo estaban haciendo muchísimo mejor. Claro, eran americanos de verdad. En esto, como Úrculo, yo también. El pop-art es lo que ¡Boom! Me flipó mogollón. Me dejó ¡guau, guau, guau! Por aquí, por aquí, por aquí. Era algo potentísimo. Yo había descubierto el cubismo en los cromos de Nestlé y me fascinó. Entonces era muy pequeño, pero a partir del pop y todo lo que es cómic underground y sobre todo estar muy ciego y dejarse llevar.

Yo he seguido un sistema completamente diferente del de Nazario. Nazario a mí me reñía: "No se puede hacer un cómic sin un guión, es de idiotas". Tiene toda la razón. Un cómic es como un diseño. O sea, primero tienes que plantearte un concepto antes de coger la pluma. ¡Para qué te vas a poner a rayar! Antes tienes que saber qué problemas hay, cómo vas a solucionarlos, cuál es el meollo de la cuestión. Nazario escribía mucho, y tachaba, y luego se hacía sus resúmenes y luego ya empezaba a

escribir diálogos; también trabajaba a nivel de página, y trabajaba cinco páginas seguidas diciendo: Aquí voy a explicar esto, aquí lo voy a dar más importancia a esta viñeta, y se hacía todo un trabajo que empezaba a partir de un texto. Yo siempre he trabajado completamente al contrario. Primero, siempre he tenido suerte y he tenido novias que tenían dinero y les decía: Oye, ¿me puedes dar veinte duros? ¡Para qué? Para comprar una página de Geller Vale. Compraba una, la partía en cuatro y dos se las vendía a Nazario por setenta y cinco pesetas. Entonces ya había ganado un poco de pasta. Con eso me fumaba un porro. Me fumaba otro. Me ponía a Jimy Hendryx o a los Doors o cosas de estas y empezaba a hacer cuadraditos, viñetas y a dibujar mis personajes, y cuando ya empezaba a acabar la página me decía: Bueno, tendrá que pasar aquí algo ¡no? E intentaba cerrarlo.

La gente que hace cómics nunca me ha considerado alguien que haga cómics. En El Víbora yo era como una especie de "el artista este que se dedica a hacer cómics". Las únicas personas que me han aceptado un poco dentro de su profesión han sido los dibujantes. Esta gente decía: tú dibujas bien. Yo, la verdad, siempre he dibujado con un trazo pajillero, que es así como de partimos, y me sigue

pasando. Me encantan las cosas de los demás. Tengo un gran problema psiquiátrico, de que odio, me da vergüenza ver las cosas que he hecho. Ahora cada vez más. Como he estado mucho tiempo trabajando con grandes equipos, que es fantástico porque realmente ellos lo hacen todo y tú simplemente firmas y das la cara... No sé. Tengo ganas de volver a trabajar solo y estoy empezando a pintar y he conseguido que el año que viene me den seis meses en el estudio. Lo digo un poco por obligarme, porque es algo que llevo tres años dándole vueltas, hacer otra vez tebeos. Como algo muy personal, muy poético, muy mío. Y quien no lo entienda me da igual.

Los personajes cuando los dibujas te hablan todo el rato. *Fermín y Aitor* que son mis personajes de siempre, que salen de haber tomado muchos tripis, son dos desgraciados que no saben qué hacer, que están aburridos, tampoco tienen un carácter nada definido, no saben ni dónde están. Ellos siempre, de alguna manera, te miran y te dicen: oye Xavi, enróllate, que pase algo ¡no? Todas las historietas empiezan caminando. ¡Dónde vamos? A la playa. ¡Por qué? Porque yo siempre he vivido al lado de la playa. De estos personajes lo único que llegué a inventarme es que a uno de ellos le gusta pescar. Entonces, tres o cuatro historietas que no pesquen nada lo puedes aguantar, pero a la cuarta decir a ver si pesca algo. Sí, hice que pescara algo, pero un pez chiquito, pequeñito. Y tanto Fermín como Pilar se sentían muy mal. Y yo también. Y los tres diciendo: ¡Ahí va! Hemos pescado un pez. Lo vamos a matar. ¡Qué hacemos! Pensé que uno de ellos debería ir preparando una sartén pero nos sentimos muy mal. Era ese punto tontorrón, como muy naif, de decir: no podemos matar al pez. Entonces dibujé enseguida a un pez muy grande que era la mamá. Aquí está su hijo, tome, tome. Ya está. Adiós. Nunca más han pescado nada. La única vez, más que pescar se enganchó el perrito pescador, Julián. Éste es el más listo. Es muy listo, muy

MARIÑA

que digo chuzash, chrimshas, chuuuuchas; digo clap, clap, clap, clap, que me están aplaudiendo. ¿Cómo, que chulo ino? Pero si les estaban aplaudiendo, diciendo: Muy bien Barcelá, lo estás haciendo de puta madre. Gracias a estos dibujos estamos pasando una página de la Historia del Arte. Es fantástico tener un sentimiento así. A mí me iba mucho del calentar [concejido del público]. El mar puede ser azul, azul, azul de todos azul colgao. Puede ser lo incógnito, lo desconocido. Allá en Tentanza, en alta mar ¡Alta mar! Alta mar que no están alta aunque puedan ser muy alta porque las olas pueden ser hasta de cuatro metros, dice Stevenson en sus libros. También puede ser una bella, una sombra aburrida, silenciosa, como en el Caribe. Si todos los folletos del Caribe tuvieran temperatura media inmersión el Caribe. Es un océano, es un mar que es como una

inteligente porque no habla, simplemente está. Lo que les gusta mucho son estas cosas tan cursis como ver cómo sale la luna. Ahora veré si puedo hacer alguna historia que pase más que eso. Pero si no pasa es igual. Para mí, el cómic es algo muy personal que me funciona. Yo he hecho historias de puntos y rayas, historias cabalísticas. El que lo entienda, vale, el que no, es igual. No es la televisión, no necesita audiencia, me da igual. Vale que disfrute una algunos. Yo también he disfrutado tanto con el Robert Crumb. Pero claro, él es otro planeta, es otra persona. Cuando conoces a Robert Crumb te quedas alucinado y más si conoces a su familia. Él es como se cree ser. Está explicando. Tiene una página doble llena de texto, que empieza con un paisaje, y sigue como ese paisaje típico de campo, idílico, de repente pasa un carromato de estos de caballos, luego pones poste de no sé qué, luego una cabaña, luego el tren, luego carreteras, y al final es una escena de un barrio del Bronx de Los Ángeles. Es alucinante como te puede explicar la historia de la civilización en dos páginas, con una precisión, sabiendo cada objeto dónde está en cada momento. ¡Fantástico!

Yo reivindico los cómics en los que no pasa nada. Aunque también me encantan los de acción. A mí es que casi siempre me ha gustado casi todo. ¡En este mundo hay tantas cosas chulas para disfrutarlas! He estado contando con Cueto y me ha dicho: habrá que inventarse otra manera de ser pesimista. Pues sí. Sí, quizás sí. Hasta ahora lo que siempre ha estado en ser muy pesimista. Yo en el fondo soy muy optimista. Siempre me he querido suicidar porque así ya no pago más el alquiler. Es lo mejor. Eso es ser optimista.

A lo largo de la charla has estado tan deseoso de volver a pintar, de volver al cómic. ¿No crees que es un paquete regresivo, sobre todo si tenemos en cuenta que ahora todo lo que son las nuevas tecnologías se está poniendo por encima de ese, o es que tienes ganas de volver a una etapa que ya está perdiendo?

Vamos a ver, los ordenadores es como el teléfono. Mi abuela, que casi cumplió cien años, era una señora que vivió con candiles y todo eso. No existía el teléfono y para comunicarse con su familia bajaba a la calle y se comunicaba. Alucinaba que nosotros estuviéramos un cuarto de hora o lo que fuera al teléfono. Los ordenadores es igual. Es como: ¿usted con qué dibuja, con luz eléctrica o con luz del sol? Esta conversación, ¿con qué se hace, en directo o por teléfono? No se pregunta eso. Este dibujo, ¿con qué lo he hecho, con ordenador o sin ordenador? Es una herramienta que te libera de cantidad de cosas, sobre todo en el grafismo, o incluso para escribir. Yo siempre lo pasaba muy mal al escribir los textos a máquina. Te equivocabas, tenías que poner tipex. En el ordenador escribes y si te equivocas lo limpias y no gastas papel, y cuando quieres lo imprimes o no lo imprimes, etc. etc. Cantidad de trabajos muy aburridos en dibujos animados... Por ejemplo, yo conocí a una chica que estuvo tres o cuatro años dibujando color carne, siempre, todo el día, por detrás de los acetatos. Eso es como Tiempos Modernos. Chim, chum, chim, chum. Ahora es directora de color en el estudio, y colorea con el ordenador y es mucho más fantástico y creativo para ella trabajar así. El ordenador está muy bien, está ahí y es fantástico y ayuda sobre todo a la gente joven que ya no tiene que pasar por esa especie de aprendizaje de oficio que había que pasar. Yo no he hecho una línea recta hasta que tuve un ordenador que aprietas el chip ese y ¡chum! Te la hace recta. Nunca lo he sabido hacer. Yo soy muy chapuzas. Nunca he sido buen grafista por esto.

Soy una gamba que soy un poco mariposa, que siempre quiere ir de flor en flor, me aburro mucho y buscar siempre retos. Ahora estoy haciendo un jardín, con árboles falsos de veintipico metros, que son estructuras metálicas que dentro llevan tierra, y serán árboles, árboles de verdad, con vida dentro. Qué es jugársela mucho porque es mucho dinero y además en público. Si no sale bien, ¡te has pasado! Me gusta hacer estos retos. Te metes en una obra de teatro y la cagas absolutamente. El teatro es un mundo que no has tenido en cuenta y no sabes de la distribución y la economía y la gente y muchísimas cosas. No has tenido en cuenta el guión y el tipo de público y la gente cuando entra al teatro qué es lo que hace. De hecho, no era una obra de teatro, era una especie de máquinas que se movían y al lado había acróbatas que bailaban con unos dibujos... ¿Dónde está el guión? ¿De dónde sacas el sofá? ¿Cuándo se enamora la chica? Todas estas cosas. Siempre me ha gustado hacer eso. De hecho, siempre llevo flequillo para que no se me note que me he pegado muchas hostias. Actualmente, como cualquier persona, un día decides: oye, estoy cansado. Yo creo que todos necesitamos meter y sacar, en el buen sentido de la palabra. O sea, yo saco mucho pero también necesito llenar mucho. Cualquier relación que tenemos con las personas funciona cuando tú das y recibes. Si reciben demasiado y no pueden dar entonces no te sientes bien. Las asociaciones son siempre entre iguales. Cuando te tiene cerveza y yo vino, cuando te tienes culo y yo tengo tetas. En este momento, pues quizás estoy muy vacío y necesito descansar, hacer otro tipo de cosas. Trabajo demasiado. Falta tiempo para perder. Está muy bien perder el tiempo. Procuro hacerlo, no un día exacto pero, de repente, toda una tarde me encabrito y me largo y no sé muy bien a dónde voy. Y al final compro libros, o discos, o simplemente voy a ver a un amigo que se me ocurre yendo de la moto por Barcelona, que me gusta ir por Montjuich y sitios así. Saber que estás perdiendo el tiempo. ¡Qué chulo! Últimamente te noto que no pierdes el tiempo, estás demasiado entrenado. Me tenía que ir esta noche pero me voy mañana. Yo he llegado a dormir una noche en Santiago de Chile y la siguiente en Melbourne. ¡Eso es de gilipollas! No puedes seguir así, eso es tonto, tonto, tonto. También hay momentos que quieres disfrutar más de su trabajo, llevarlo más lejos y no pueden por el tiempo, por como son los procesos o que en el proceso llega un momento en que otros mandan mucho más. Por más que consideres que un trabajo es tuyo, nunca es tuyo del todo, es de un cliente que te lo ha encargado. Si además trabajas en equipo, aunque estés poniendo ahí tu energía vas como ovejas también la estás poniendo y tienen todo el derecho. Y esa energía se va a todos otro, ya derivado y ya no tienes control de nada. En cambio, cuando pintas, cuando haces cómic, eres tú, con una hoja, con unas ideas... Y manchas, realmas y lo haces y ya está. Es algo muy íntimo que está muy bien y no tiene nada que ver con el resto. Es una necesidad física y psíquica. Y que está muy bien también. Me parece muy bien también. Aunque tengo un amigo en Holanda, muy conocido, que lleva los mismos años que yo y siempre trabaja en el mismo tipo de papel, con las mismas plumillas, el mismo tipo de personajes, el mismo formato, va siempre a la misma imprenta, la publica el mismo cliente; de vez en cuando hace algún trabajo para alguien pero muy poco. Y cada vez está más centrado. Es alguien todo lo contrario a mí. Es como aquellos pintores gestuales de Chim que hacían un gallo o no sé qué collo hacían y siempre el mismo, siempre repitiendo, cada vez iban afinando más. Lo chulo de estas profesiones en que sí tú eres muy así, muy concentrado y todo esto, bien. La putada es que si él no se lo está pasando bien así ¡joder, qué putada! Si yo me pusiera en la piel de este gran amigo mío, me hubiera pegado un tiro. Yo necesito hacer otras cosas.

vencido. El mar es un amigo y es un amigo. Es alguien que escucha siempre y no alguien que puede escuchar porque tiene oído gratis. El mar es gratis. Una salida de luna es gratis. Una salida de sol es gratis. Nunca vas a ver una puesta de sol y piensas: «Hombre, vaya puesta de sol, pero es que ayer...». Es siempre igual. Pero cuando estás de vacaciones y estás con tu novia que es guapa, guapísima, pero en ese momento todavía está más guapa. La pegas un achuchón y entre risitas dentro novia que vas bajando como una loca, que no sabes cuándo vas a acabar y ahí la dejas hasta el día siguiente y la dices que hoy no vas con ella porque tienes que ir a ver a un amigo que se ha ido a vivir a Tarragona y que hace mucho que no lo ves y que tienes ganas de verlo y que tienes que hablar con él de cosas de hombres y de la vida y de la muerte y de la divina que hoy no vas con ella porque tienes que ir a ver a un amigo que se ha ido a vivir a Tarragona y que hace mucho que no lo ves y que tienes ganas de verlo y que tienes que hablar con él de cosas de hombres y de la vida y de la muerte y de la divina

El mar. El mar es... es lo más... es lo más que me

A propósito de Tex

Vuelve Kubert

Faustino Rodríguez Arbesú

No, no voy a escribir sobre la edición que está haciendo Planeta deAgostini de la popular serie de Bonelli y Galep, TEX, (Texas Bill en su primera edición española de 1949). Lo que me ha animado a escribir estas líneas sobre este personaje (en una temporada en que necesito bastante estímulo para coger un lápiz) es el hecho de que Manuel García Iglesias me haya hecho llegar el Albo Speciale nº 15 de TEX, editado en Italia en julio del 2001. Una joya que se hace obligado reseñar a pesar de que no es costumbre en esta revista hacer una valoración de un trabajo que no ha sido publicado en español. La obra lo merece. Vaya por ella.

Joe Kubert

Pronunciar este nombre para los componentes de esta revista es oír música celestial cuando este inigualable dibujante de cómic está inspirado. En esta ocasión afe nuestra que lo está. Baste repasar nuestros artículos para comprobarlo. Sólo el Premio Haxtur al Autor que Amamos de 1994 lo confirma.

Pero dejemos esto y entremos en el cómic que al fin y a la postre es lo que interesa. ¡Qué tiene este cómic para comenzar con tanto elogio! Lo tiene todo. Es como dicen de los berrendos. Nada se tira, todo se aprovecha. Comienza por un buen formato (tamaño El Wendigo), buena impresión, papel aceptable, 240 páginas y lo que es más increible: 4,66 euros (775 pesetas). Así se puede hacer patria. Luego se quejan de que aquí cada vez hay menos lectores de cómic. No es para menos. Según los precios que están poniendo los de Norma dentro de poco sólo las aristocracias del dinero podrán seguir leyendo tebeos en España. Y para colmo, los que hacen la selección de edición (salvo honrosas excepciones) tal parece que los tebeos que han leído eran de chocolate, pues otra explicación no tiene (Toma ya tebeo popular!

Aparte de estas características técnicas (nada despreciables), una muy buena introducción del género, concomitancias con otras artes y autores y, sobresaliendo de todo, la idea, el guión y el dibujo.

El dibujo

Bueno a rabiar. Hacía muchos años que no había visto a Kubert tan inspirado. Tendría que remontarme a la época de su obra maestra, *Torzón. El caballero solitario*, título de la misma, es uno de los westerns

mejor dibujados que he podido ver. Estudio de personajes característicos (secundarios), principales, ambientación, vestuarios, encuadres, angulaciones, planificación, paginación, luces, sombras, claroscuros, contrastes entre blanco y negro, animales (¡qué caballos! ¡qué cabalgadas! En algunos momentos sólo pueden ser calificados de Fordianos o Victorianos), qué decir de posturas, sensación de movimiento, inspiración gestual. Poco, muy poco se le escapa a este gran autor para lograr que entres en la historia que está contando. Tan poco que se cuenta sólo con dos dedos.

Uno. Los animales pequeños, por los que debe sentir una especial ternura y siempre los dibuja con aspecto excesivamente desvalido.

Dos. En algún momento se vio corto de plazos y recurrió a las tramas. En realidad sólo lo hace en veinte viñetas (págs. 114, 137, 143, 155, 175, 177, 178, 181, 187, 190, 197, 198, 215, 216, 217, 218 y 219) de las aproximadamente 1.560 que componen la historia completa, pero es un trabajo artístico tan bueno que estas tramas mecánicas cantan con un sonido tan desafinado que parecen chirriar. Ya lo dijo Joe Brown, alias Bocazas: "Nadie es perfecto" (*Con faldas y a lo loco*, Marilyn, Lemon, Curtis, Wilder, 1959).

Idea - Guion

La idea no es nada original, supongo que en la novela habrá varios antecedentes, pero donde los recuerdo claramente es en películas, dada mi mayor información en este campo. *El vengador sin piedad* (Gregory Peck, Henry King, 1958); *El forajido de la ley* (Clint Eastwood, 1975); *Centauros del desierto* (John Wayne, John Ford, 1956), sin olvidar la saga de *Ken Parker* (Berardi y Milazzo, 1977-). Todos ellos representan clara fuente de inspiración en cuanto a la idea del relato, pero este no significa nada en lo relacionado con el guión. Recuérdese que en el fondo, muchos de los films de Alfred Hitchcock no hacían más que girar sobre la misma idea original pero con diferentes enfoques y todos ellos eran diferentes obras maestras. Algo similar ocurre con este guión, que en muchos aspectos nos parece una nueva historia.

En realidad es una historia que desgrana cinco. Cada una de las cuales posee una unidad independiente y una nueva estructura narrativa, aunque siempre sea básicamente una persecución, pero con importantes matices diferenciales, visuales y narrativos. Un guión desgarrado, de persecución implacable, con muy buenos momentos emotivos, principalmente en la historia inicial en la que cuenta la matanza y violación de una familia amiga de Tex. También la persecución de un indio navajo y la de un veloz y desalmado pistolero, o esa otra en la que uno de los asesinos resulta ser el hermano de un poderoso ganadero que controla una comarca (*Río Bravo*, John Wayne, Howard Hawks, 1959) con final diferente, original y muy emotivo.

Resumiendo

Es uno de los mejores westerns del cómic universal en cuanto al dibujo, sólo comparable a algunos momentos de *Sunday* y *Amargo* de Víctor de la Fuente, los primeros *Blueberry* de Jijé y Giraud, y por supuesto la gran saga de Milazzo y Berardi (*Ken Parker*.

Algo similar se podría escribir en cuanto al producto final guión/dibujo, sólo que en este caso limitaría la comparación a dos o tres aventuras de *Blueberry* y a la mayor parte de las historias de *Ken Parker*, pero no a todas pues considero que éste último personaje ha tenido historias que superan a la comentada de *Tex*.

Un cómic fuerte, desgarrado, interesante, captador y emocional cuya búsqueda y lectura recomendamos. Ya podía animarse Planeta y publicarlo en unas condiciones semejantes a las originales. O al menos publicarlo sin planeta.

GALERÍA Rafael Méndez

Eduardo Úrculo

Adios, maestro

Transcripción: José María Flores.

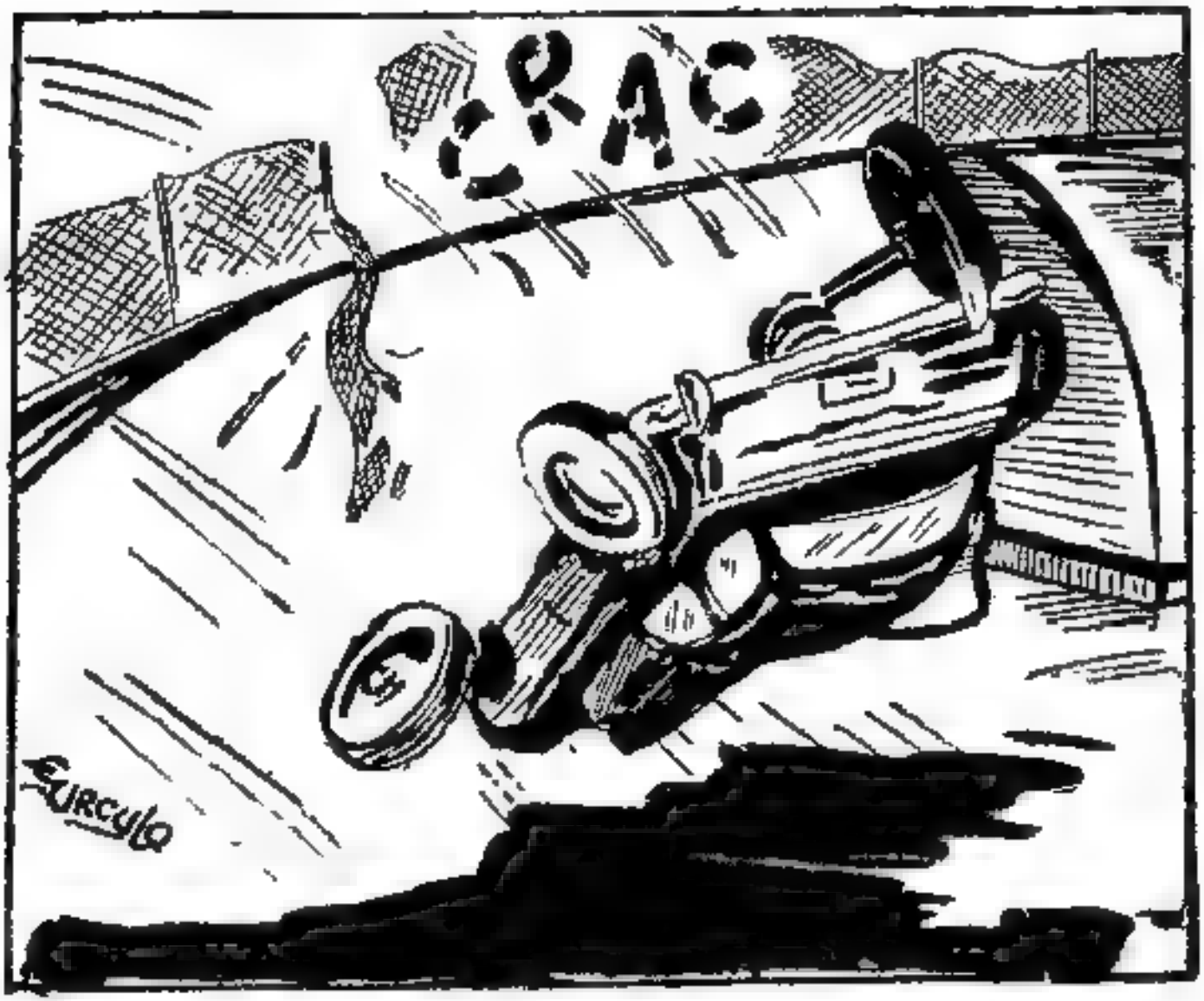
El dia 31 de marzo de este año la muerte sorprendió a Eduardo Urculo en el comedor de la Residencia de Estudiantes de Madrid. A la consternación general del mundo de la cultura se nos añadia un dolor particular por lo reciente de su estancia en el Salón del Cómic del Principado de Asturias. En el número anterior se incluian sus propias palabras captadas durante el acto de inauguración del certamen, a continuación transcribimos el contenido de su charla con Juan José Plans.

[Juan José Plans] Estaba deleitandome ah sentado de la intervencion de Eduardo Urculo, hablando de su libro, de su Sama, de los principios, de cuando empezo, de la calidad del libro, etc etc cuando acabo me dije y después, ¡que digo yo Porque en el fondo ya sabemos toda la genesis de libro. Creo que me toca entonces ser algo asi como un raton de viñetas que no de biblioteca.

Ante todo decirles que Urculo llevaba casi cincuenta años esperando que saliera. Me parece que hay aqui esa gran ilusion que tienen todos los autores no solo por sus primeras obras si no porque hay mucho mas en ellas. Hay una adoracion, una admiracion a los autores de los guiones y de los dibujos de los comics que, como el propio Eduardo dijo, fueron el elemento con el que crecio de una forma, yo creo, mas vital que cualquier otra cosa.

El libro lleva una presentacion de las historietas de forma cronologica, segun se publicaron en LA NUEVA ESPAÑA. La primera se llama *Operación Paris*. Empieza genial. Porque Urculo cuando coge una historieta es la leche. Fijense que texto "Los tentaculos de espionaje internacional habian pegado sus ventosas en Paris" Un texto que engancha. Después, el sospechoso es un bailarin ruso, un tal Seculaj oskin, que si no es Dalies el fantasma de Dali. Alguna venganza tendria Eduardo después a lo mejor nos lo cuenta para que sea el malo de la pelicula. Es sorprendente como maneja ya, en estas primeras viñetas, a su edad, la accion, los puñetazos. Era la epoca de aquellos tebeos tan violentos, los de Aventuras del FBI, que no se como podian pasar la censura, donde las ametralladoras disparaban y mataban a diestro y siniestro, habia puñaladas, cuchilladas, etc. En la septima plancha, dada su aficion al cine, me imagino, y recordando a *Gilda*, uno de los personajes pega un puñetazo a la primera bailarina de la opera que la deja totalmente atontada eso que no llevaba el guante. Esta es donde Urculo firma por primera vez 'Urculo' y debajo Sama 56' Digamos que es la clasica historia de espionaje y contraespionaje, donde hay frases cinematográficas, de tebeo de la infancia que tanto nos encantaban' Apartate encanto, llevo prisa, te escribire un dia de estos' se marchaba, claro. Despues hay una referencia que ya muestra a Urculo pintor El malvado Seculaj entra en la casa de un pintor, que es el que le lleva por medio de los cuadros los secretos y las fórmulas a Rusia, y le dice 'Hum bonitos cuadros Empleas poco el rojo' ahora... ¿A que se debe eso" Contesta el pintor 'Estas un poco ironico hoy Seculaj se lo carga, claro. El amigo de Seculaj le dice Por que le has matado" Siente demasiado el arte de pintar' responde o creo que el que estaba ironico era Urculo. Para acabar, un tal Fred le pide a Lilian, la hija de un tal Inspector Barton, que le acompañe a los Estados Unidos. Realmente, a la hija la vimos muy poquito, pero a Fred, de repente, se le ocurre pedirle que se case con el y se vaya a Estados Unidos la otra le responde 'Oh, Fred que feliz me haces' Asi acaba, con un pintor bohemio a orillas del Sena, pintor que indudablemente es Urculo en ese Paris que estaba soñando desde Sama de Langreo.

La segunda historieta es No existe el crimen perfecto. Pasamos de Paris a los Angeles Estamos cerca de Hollywood, cerca del



cine. Hay un inspector Warren que ha recibido una llamada y hay un agente especial, no llega a ser 007 pero anda por ahí, un tal Ray Foster. En la primera plancha aparece el famoso continuará, que antes no habías utilizado. Yo creo que aquí hay un poco de *Sherlock Holmes*, un poco de Conan Doyle. Está muy bien resuelta, sobre todo las acciones, los puñetazos y es encantadora como todas las historietas que se hacen a una determinada edad y que responden a un aquí te pillo aquí te mato.

Detective por vocación ya tiene otro matiz. Nos encontramos en el Oeste. Esta es la leche. Hay un sheriff que se llama Roy Camerone, su criado es un chino, Hop-Sing, éste tiene un sobrino que se llama Lee-Wong. Hop-Sing llama a su jefe 'patrón' y yo, al principio, pensé que era por Platón el filósofo, pero no, es patrón en chino. Como el chino este quería ser detective, por eso *Detective por vocación*, pues se encuentra en un entramado en el que llega a descubrir al asesino por esta sorprendente deducción. Dice: 'La última lección decidió eso. Hombre malo vestido ropa fina. Pelo levita cuelga más de un lado que de otro. ¡Aquí ya, Círculo, Plans y todo el resto del teatro no pueden reprimir lágrimas de risa y carcajadas descontroladas'. Yo, lo seguiría teniendo en el 'Bolsillo' General. En la última viñeta aparecen los principios del Círculo de hoy. El sheriff, cogiendo por el hombro a su criado y los dos mirando de espaldas, dice: 'No necesitas terminar ese curso. Ya eres un detective de primera categoría' [Carcajada general]

La siguiente es Tánger. Nos lo dirá el

pero yo creo que esta la trabajo más, está más lograda. Trata de un caso de narcotraficantes, lo que se decía tráfico ilegal de estupefacientes. Porque estábamos a mediados del siglo XX y había que ser muy elegantes, de ahí lo de 'tráfico ilegal de estupefacientes'. Los protagonistas son Tony Rider, periodista de American News Service, y una chica a la que éste llama 'Mistinguette' que me imagino que les sonará de algo. Lo curioso es aquí ya aparece el Círculo de hoy. A fina de la primera plancha, él y su amiga aparecen paseando de espaldas, y en la tercera viñeta de la segunda, la vemos de espaldas caminando hacia alguna parte.

Apoches: Texto: 'Centenares de caravanas pero solo pinta un carromato' [carcajada general]' atraviesan las abruptas llanuras en busca de un pedazo de terreno lo

sea no son los colonos, son las caravanas las que buscan el terreno donde puedan sembrar raíces profundas [a mí que me suena esto] y cultivar las tierras salvajes, infestadas por los sanguinarios guerreros de las tribus indias' Bueno, racismo puro. Para rematar el fuerte, ¿se imaginan cómo se llama Fuerte Custer, claro. Nos encontramos con la clásica historia de colonos que llegan, los va a buscar el capitán, se encuentran con los indios... Este clásico vendedor de rifles. Vamos, es cine puro llevado a la historieta. Realmente lleva un ritmo muy cinematográfico que delata su afición al cine y que indudablemente pesa en todas estas ingenuidades que nos tanto de agradecer la verdad es que todas son muy graciosas y muy divertidas.

La última se titula París, ciudad amurallada por todos. Bueno, no sea por todos pero esta clarísimo que por Urculo se trata Ana del Castillo, bailarina española de ballet de protagonista, un escritor, un pintor, Urculo, que se encuentra en una buhardilla de Montparnasse, que supongo que habrá alquilado después. Tiene continuará pero no hubo continuación y supongo que la continuación fue la propia vida del artista en Madrid.

Esto por lo que respecta a la parte seria. La de broma Pues Aventuras de Teodoro y Aventuras de Paquito, que es toda una parodia entera. Y un montón de chistes. Les digo algunos como ejemplo de los chistes que se hacían entonces hacían gracia además.

Creo que soy un poco joven para usted. Dice una chica impresentable. Y el otro responder No importa, esperaré.

Otro, donde se demuestra la ironía de Urculo. Lo que usted necesita es un cambio de aguas, dice un doctor a una chica. Bien, doctor. Desde mañana compraré el vino y la leche en otro sitio.

Bueno, como ahora. Ahora más grave, claro. Arqueólogos. No sabes, Pili: En las excavaciones nos encontramos con un soldado romano. Muerto

Chiste de pintor Chica estupenda y un pintor que está con la mano a toda velocidad. Por qué pinta tan deprisa. Porque quiero terminar antes de que se me acabe la pintura. Oye, ¿te pagaban por esto

[Urculo] No

[Juan José Plans] Otro de pintor Se ve un cuadro colgado, muy pequeñito. Este es el retrato de la esposa del pintor El dice que la ve así. ¡Caramba ¡Como vería a su suegra

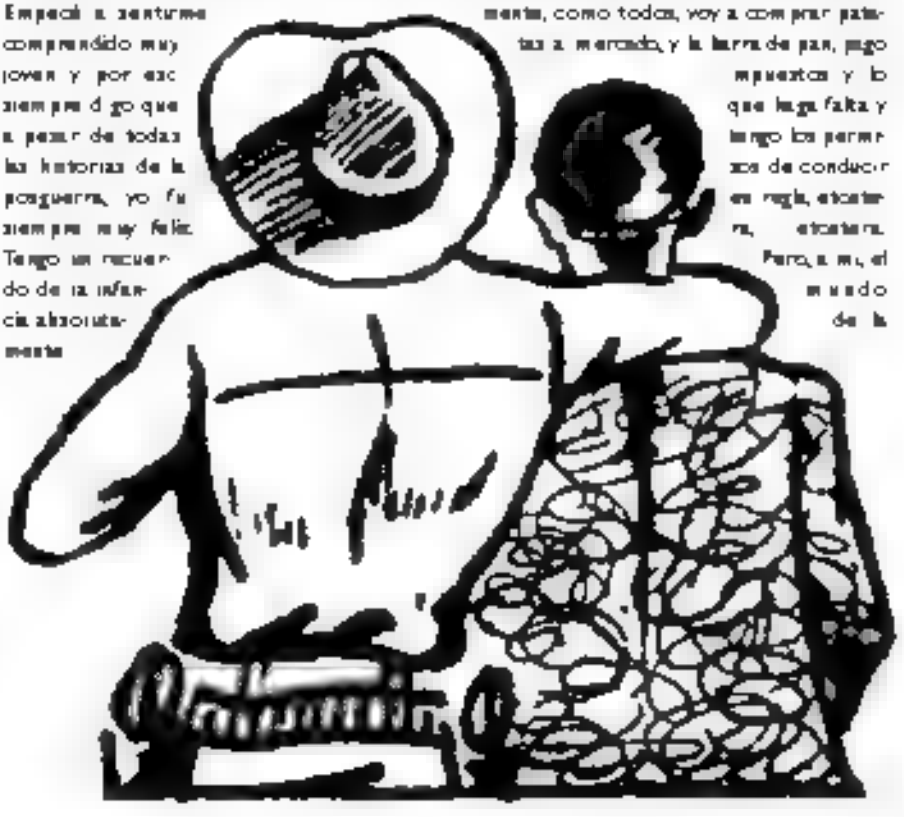
En fin, creo que es un libro que no tiene desperdicio. En él está el principio de la historia de Urculo. Creo que para terminar, lo único que diría es que la estatua que tienen en Oviedo, no la de Follón, el culo es famoso que tanta polémica tiene y que a mí me parece extraordinario, la otra, la que van a visitar todos y se retratan con ella, El Regreso de William J. Arrensberg, no cabe duda de que este señor ha regresado aquí y anda por ahí. Y que tiene en la maleta. Pues no hace falta ser detectives por vocación, tiene esto, VISITAS DE CULO, para pasárselo bien en los ratos que tiene por Asturias y por cualquier parte. Ahora Eduardo, si quieres añadir algo mío.

[Urculo] Hombre, has hecho una disección que me deja desconcertado. Esto es como cuando vas a psicoanalista. Te descubre tu yo íntimo y uno se queda sorprendido. Me has hecho reírme, sinceramente, de esta historia. Es verdad. Yo no había recorrido nunca las historietas como en esta disección que has hecho. Yo creo que no era consciente de toda esa mitología, o sea detectives, americanos, nombres extranjeros. Cuando aparece una bailarina española, Ana de Castillo, ya debía haber agotado todo el repertorio de nombres ingleses, americanos y franceses. Me he divertido muchísimo. Es cierto.

Quiero decir no colaboré nada, me consideraba suficientemente pagado y privilegiado por ver aquello publicado en LA NUEVA ESPAÑA. En aquel autobús de El Carbonero volvía a mi pueblo orgulloso de aquellas aventuras y cuando los lunes por la mañana, después de haber salido el periódico de domingo, volvía a trabajar en Carbonero la Nueva, me sentía un héroe. Es más, yo empecé a sentirme comprendido Empecé a sentirme comprendido muy joven y por eso siempre digo que a pesar de todas las historias de la posguerra, yo fui siempre muy feliz. Tengo un recuerdo de la infancia absolutamente feliz, que es una cosa de la que a veces hay que disculparse y hasta pedir perdón. Porque me realicé desde muy joven. Yo me realicé con esto. Ganaba cuatrocientas pesetas a mes trabajando en Carbonero la Nueva, vivía con mis padres, no me faltaba de nada y esto ¡las historietas' era un plus que alimentaba toda mi fantasía, mi vida, y me siento muy orgulloso de ello. No me pagaban nada, no hacía falta. A mí, en la posguerra de Sanz de Sangre, me sobraba el dinero.

[Juan José Plans] Ya lo sobraba el dinero entonces. Eso sí que está clarísimo que corresponde a algunos que está realizado y las personas realizadas.

[Urculo] Mira, yo he estado en París. Precisamente hoy me he encontrado con mi querido amigo Jaime Herrero, con quien he pasado por el boulevard Saint Germain a la búsqueda de alguien que nos pudiera invitar a una tabla con patatas fritas, a ver donde dormíamos esa noche, pero yo nunca me he sentido pobre. Siempre me he sentido una especie de príncipe de la bohemia, riquísimo porque estaba realizando mi libertad. Entonces eso, el hambre no es el hambre de otra gente necesitada. Bueno, si no como hoy ya comeré mañana. En ese sentido, los sueños tan vivos de una serie de fatigas, de incomodidades, de insatisfacciones que cuando vives en el principio de la realidad, conlleva. Muestras que los que como yo vivimos en el principio de la ficción, es muchísimo más importante la ficción que la realidad. Por otra parte, lógicamente, como todos, voy a comprar patatas al mercado, y la barra de pan, pago impuestos y lo que haga falta y tengo los permisos de conducir en regla, etcétera, etcétera. Pero, a mí, el mundo de la



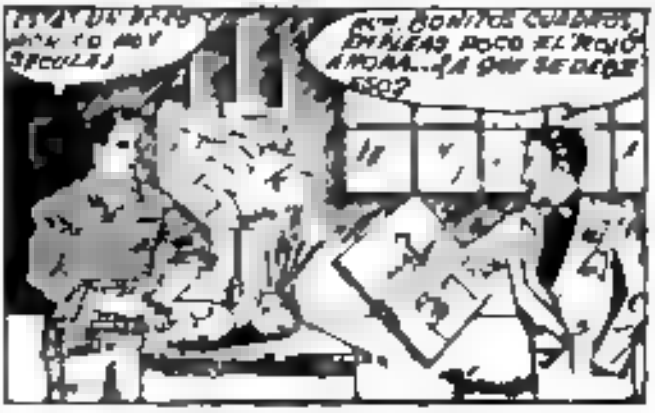
fecha es el que me ha dado, el que me ha proporcionado la felicidad, lógicamente, a ver publicadas estas y, bueno, estos cómics, me siento, no sé cómo decirlo, muy congratulado. Hablábamos en la comida de que hay algunos ilustradores, dibujantes de cómics, magníficos, extraordinarios, que pasaron muy duramente hacia la prensa. Entonces, eso les produjo un cierto rechazo. Yo daros voluntariamente aquella época, posiblemente por el destino que tengo, porque había que dibujar muchas viñetas a la semana para poder comer, poder vivir, cuando se pasaron a la prensa no ganaron pero ahorraron, no volvieron a hablar o a tocar el tema del cómic. Yo creo que es un error en el que no encuentro, en un punto equivocado, un punto de inocencia, de no saber ver todas aquellas cosas que conforman el ser humano, que todas, las buenas, las malas, las mejores, las peores, todas, forman parte de tu propia historia, y en ese todas esas partes son importantes para conformar una persona completa. Yo me siento muy orgulloso de mi trabajo en cómics desde, a partir de esta publicación, en el futuro tendrán que recurrir a este libro para entender mi dibujo en la etapa expresionista, negra, donde la mujer tiene una importancia. También mi época pop tiene relación con esto, incluso en la etapa actual, de figuras de grises, o ahora que estoy con el cubismo, pero donde la mujer sigue siendo la protagonista soberana del cuadro. Curiosamente, todo eso, ahora lo recordamos, no quiero hacer de parte responsable de nada para eso no lo hice conductor. Durante mucho tiempo de mi vida, cuando era más joven, me sentía una persona más moderna. Decía: No, yo no imitaba. Mi producción artística se producía a saltos, por impulsos. Pero me he dado cuenta, con los años, que no es verdad, que es una línea coherente, desde aquella cama de sangre hasta hoy día es absolutamente coherente. Por eso he dicho antes, y en ese sentido quiero que se entienda, que siempre fui americano. Yo siempre imitaba a los negros, y no lo entendían nada, aparte de ser el único pintor cubista, era, porque algo hacemos cubano, pues yo soy uno de los pocos pintores que vemos en España que son absolutamente americanos. No conozco nada que sea más americano que yo.

[Juan José Plans] Entonces y García-López?

[Urculo] Bueno, sí, sí. Quiero añadir que tenemos un lujo, aquí, distribuidos en la mesa de prensa, personas importantísimas, que me encanta compartir con ellos esta inauguración del Salón del Cómic. Tenemos personajes que para mí son absolutamente míticos. Yo he sido un gran consumidor de cómic underground, y hoy tenemos personajes del cómic underground, de la contracultura, de movimiento hippie que se produjo, que fue una gran revolución de la que guardo un recuerdo buenísimo. En aquella época nosotros rompíamos muchos tabúes. A base de estos tiempos se han conseguido luego otras cosas con el paso del tiempo. Me encanta compartir esta mesa con mis amigos americanos, ingleses, y de todo el mundo que están aquí en el Salón del Cómic.

[Trina Robbins] Quiero saber cuáles fueron los autores americanos que influyeron en su obra de juventud.

[Urculo] Hay que tener en cuenta la realidad social y cultural de la España de los años cincuenta, donde lo normal era la escasez de noticias y lógicamente de imágenes. Yo no tengo una memoria muy rica de aquello pero recuerdo, por ejemplo, dibujantes como Foster, que era de Tarzán, o El Príncipe Valiente, también estaba Hogarth el de Tarzán, el de Mark Landon. No recuerdo el nombre de los autores pero yo era un devorador de imágenes. También hay que decir una cosa, en aquellos años, no se le daba importancia al autor. Nosotros conocíamos cómics pero no los autores. Era una de las cosas que a mí me sucedían con el cine. Recuerdo actores de cine pero no recuerdo directores de cine. Nunca he prestado atención al cine detrás del director, que es quien realmente hace la película, y no que he sido fan y admirador de mis héroes que se llamaban Richard Widmark, Edgar G. Robinson, Gregory Peck, Lauren Bacall, Humphrey Bogart, los directores de estas películas nunca fueron, los John Huston, los Ford, todos los demás, los he reconocido después. Sin embargo, en los años setenta, a finales de los setenta, los setenta, sí tengo una memoria más rica, porque yo ya era un consumidor de cómic underground más consciente. Recuerdo a Crumb, de quien tenemos un homólogo en España, magnífico, que era Nazario, los cómics de Nazario que se hacían en la Barcelona de entonces, estaban lógicamente muy influenciados por los Robert Crumb. En fin, todos aquellos personajes del cómic underground, que eran fundamentalmente

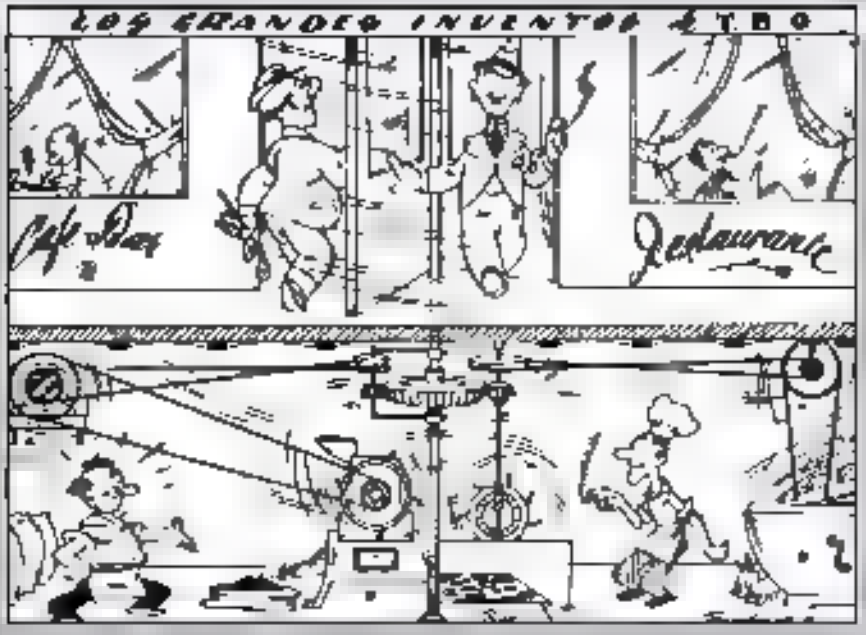


historias de sexo, drogas Sexo, drogas y rock and roll son las famosas Trinidad de nuestra contracultura. Bueno, esto ha derivado hacia otras cosas, no, pero no se le ocurrirá hacer bandera de esa trilogía. Yo iba a Amsterdam a comprar estos cómics porque en España no los había. Y en París, cuando iba, también venía cargado con ellos. Quiero decir con ello que me parecía muy importante toda la época que se produjo a finales de los años sesenta, con toda la revolución en San Francisco, Ashbury, todo el flower power, todo el movimiento rock... No que allí hubo una conjunción se produjo una gran explosión entre el rock and roll, con los Doors, en Morrison, etc. Había una historia que funcionaba como un bloque. Luego eso se desmoronó, ahora, bueno, vivimos otras cosas, pero yo tengo una memoria muy grata de aquellos años.

Hemos Leído
Comentarios y noticias

HELLBLAZER- TIEMPOS DIFICILES
AZZARELLO Y CORBEN
EDITORIAL NORMA. BARCELONA. 2003

Si un autor realmente definió los ochenta, ese fue Corben. Entre los aficionados era el mejor sin discusión. El mundo de Corben era una mezcla peculiar de camaradería y ternura, un auténtico paraíso, violento y afectuoso, donde todo era más real que la aburrida realidad que nos rodeaba. Naturalmente, en esto tenía mucho que ver su dibujo, de una solidez desconocida. En sus tebeos, todo resultaba macizo, volumétrico, con sombras tintas por soles siempre resplandecientes. Un día Rich descubrió el color y se emborracho. Poco a poco, sus lectores lo vimos desvanecerse en una lenta decadencia que se inicio en Den y prosiguió a lo largo de muchos años, una sucesión de historietas difusas, entre las que, de vez en cuando, aun brillaba la luz de su antiguo genio. Luego nada. Desapareció durante varios años, llegaron rumores de enfermedades y, finalmente, de nuevos trabajos. El primero que se tradujo fue su colaboración en *La Masa*. Y ahora este *Hellblazer* una nueva afortunada que ya nos ha deparado otras agradables sorpresas. El guion lo firma Azzarello, que acaba luciéndose como es su costumbre. Algunas escenas tienen la intensidad que uno espera de un drama carcelario, pero los personajes no están bien definidos y el final es confuso. Pero nada de eso tiene importancia. Esta Corben y en plena forma. Sus figuras son más deformes que nunca y sus negros han recuperado la densidad de las primeras historias. El resultado es un tebeo cargado de sombras y testosterona, violento y brutal, con un dibujante en plena forma, que cuenta su historia con una eficacia como ya no recordábamos. Todo resulta sólido, de la carne a las ropas, pasando por el humo y las medias. La narrativa es apabullante, arrastra al lector desde las primeras viñetas y no lo suelta, en ese despliegue de sombras y líneas descuidadas, muy alejado de la limpieza de dibujo a la que nos han acostumbrado.



RAMÓN SABATÉS.
LOS GRANDES INVENTOS DEL TBO

Ta vez el último de la "época dorada" del Tebeo Español. Admirado, respetado y querido por el gran público y mal pagado, como una de rigor, por las editoriales. Famoso en España y conocido en el extranjero, donde trabajó con sus chistes repletos de ironía. Retirado se le olvido, como es regla, volviendo a la popularidad de la mano de un grupo de periodistas y críticos de estilo sensacionalista. El asunto que se explotó fue el retiro voluntario a una residencia regida por monjas. Dado lo avanzado de la edad de él y de su esposa, Enriqueta Hernaez, allí en la Residencia Nuestra Señora de Lourdes en Sant Just Desvern (Barcelona) encontraron la paz y el calor que necesitaba la feliz pareja.

Como es sabido, en nuestro país el editor no devolvía los originales de los dibujantes de cómic, sin embargo, por un milagro y la constancia de Sabatés, le fueron devueltos parte de los dibujos originales del famosísimo Grandes Inventos de TBO por el Profesor Franz de Copenhague que durante tanto tiempo dibujara. Pues bien, estos fueron adquiridos por una cantidad de pesetas bastante considerable... ahí se armó la marimorena.

Que estaba en la ruina, que habían sido recogidos por lástima, que si esto y lo otro... La verdad es que Sabatés, que venía colaborando en la revista-fanzine valenciana COMICGUIA y lo seguirá haciendo incluso después de dejar este mundo, ya que material nos dejó un montón, se sintió muy dolido. Tanto él como "Queta" su esposa, avergonzados desmintieron públicamente todo cuanto se había dicho y publicado, si bien, en nuestras conversaciones agradecían a Rafael Bonnet y Emili Parra por su interés desde el periódico Levante.

Ramón Sabatés Mazzanell había nacido en Olinara de Valles (Barcelona) el 26 de octubre de 1915. De niño, sus padres se trasladaron a Barcelona, viviendo en el colorido barrio de Gracia durante muchos años, donde conoció a una niña de cuatro años llamada Enriqueta, quien sería su mujer y le daría una hija, María Angeles Sabatés Hernaez, que como él fue dibujante de historieta en TBO y en plantilla del Periódico de Cataluña hasta su fallecimiento. Sabatés era Perito Mecánico pero su afición a la pintura y al dibujo le llevó a comic. Y como la historieta le apasionaba todo el tiempo dejó todas su otras actividades, no sin antes haber expuesto junto a su padre en París como pintor. Su obra está llena de portadas, ilustraciones, chistes de estilo humorístico y realista. Con guiones propios o de otros su trabajo es inmenso, tanto que no comprendemos como no se le ha premiado con los máximos galardones españoles.

Retirado, cerca ya de los ochenta años, siguió enviando dibujos a Comicguía, siendo querido por los residentes, recordado por los aficionados a la Historieta y cuidado por su Queta y las monjas.

El jueves 9 de enero falleció en su último refugio de la Residencia Nuestra Señora de Lourdes.

Francisco Tadeo Jun

Juan Solo

Jodorowsky- Bess

Planeta DeAgostini. Barcelona. 2002

Se ha completado la publicacion de esta serie, mas de doscientas paginas repartidas en cuatro tomos. Si la mezcla de realismo crudo y fantasia resulta chocante, no lo es menos la odisea del protagonista, un macarra, un perfecto villano que asciende lentamente en la escala de la vileza, violador, asesino, maton, un tipejo asocial, ajeno a todo freno moral que acaba convertido en santo y adorado por los habitantes de un pueblo perdido en el desierto. Esta conversion era precisamente una de las dificultades de la historia, tal como comenta el dibujante Georges Bess que, como todo colaborador de Jodorowsky, hizo mucho mas que dibujar, tomando bastantes decisiones en cuanto a la estructura y desarrollo de la historia. Buscando un catalizador que explicase esa transformacion del personaje, aparecio el pasaje edipico, el asesinato de padre y el lio con la madre. Aunque, no parece que a Jodorowsky le interese especialmente contarnos esta historia en terminos de redencion sino, algo mucho mas habitual en el, de mezcla, de paradoja vital. La continuidad entre lo real y lo fantasmagorico se da tambien en el plano moral, el bien y el mal se confunden. Como dice el heroe, ya en la cruz y dirigiendose a esos dios que tan cruelmente le ha tratado "a ti hay que violarte". No hay mayores arrepentimientos en el. Tan solo una violencia que nunca le abandona y que en este caso se dirige hacia el mayor maton de todos, ese creador que permite los mayores desmanes y atrocidades, la pobreza, la explotacion y el hambre. Tebeo extraño, con una mezcla de religiosidad y poesia cruel, de violencia extrema y vitalidad, que nos llega a traves de unos dibujos prodigiosos, en los que lo real, sean personas, animales, edificios, paisajes o cosas, esta delineado con firmeza y seguridad, con una elegancia que alcanza todo lo que la mirada puede abarcar. Una obra extraña y fascinadora, un cuento magico con su moraleja final.

Malas ventas

Alex Robinson

Editorial Astiberri. Bilbao, 2003

Aunque en un primer vistazo este parece el tipico tebeo pesado, apto exclusivamente para sufridores profesionales de la modernidad, las apariencias engañan. El talento es un bien escaso y se da tanto entre los productos industriales como entre los asi llamados alternativos. La diferencia es que la industria a menos asegura un nivel de entretenimiento basico y sus precios suelen ser mas bajos. No hay nada peor que tragarse un tostón modernillo y encima pagar una fortuna por tan desagradable experiencia. Tales prevenciones nos habian alejado de *Malas ventas*. Tras su lectura, debemos recomendar publicamente la adquisicion de este tebeo. No porque sea una obra maestra que no debe faltar en nuestras estanterias. Simplemente es un tebeo digno, realizado con ingenio, con personajes bien construidos, situaciones sorprendentes y un dibujo y una narrativa en continua mejora. Hay esfuerzo y perfeccionamiento y el autor parece tener la voluntad clara de hablar de personas, de la gente, no de si mismo y sus colegas y eso, en los tiempos que corren, ya es mucho. El planteamiento es casi de comedia de situacion. Asistimos a la vida de un grupo de vecinos y sus amigos y compañeros sentimentales o de trabajo. Se puede hablar, a pesar de lo sobado de la expresion, de un protagonismo coral, aunque a principio Sherman lleva casi el hilo de relato. Este antiheroe trabaja como dependiente en una libreria y desea dejarlo todo para ponerse a escribir. Uno de los personajes mejor elaborados es su novia, Dorothy, una mujer temperamental y sorprendente, proclive a los cambios de humor y que nunca hace lo que se espera de ella. Tambien funciona muy bien Irving Flavor, un dibujante de superheroes semiretirado, una cariñosa caricatura de los autores de la edad de oro. La narracion, como ya se ha dicho, va mejorando y Robinson, al contrario que muchos creadores alternativos, no solo se arriesga con sus acabados, sino que vemos como experimenta constantemente con la puesta en escena, con dispares resultados. Hay escenas realmente tiernas, como toda la secuencia de Papa Noel, o arriesgadas, como el diálogo entre Sherman y el sensible de su padre. Un trabajo, en fin, que evita muchos de los lugares comunes en los que suelen enfangarse este tipo de obras intimistas y avanza con madurez y conviccion. Sanas ambiciones para un producto estimable y entretenido. Se merece que le den una oportunidad.

Planeta ha publicado un nuevo tomo del personaje de Stan Sakai, **Usagi Yojimbo**. Los que aun no lo hayan adquirido deben saber que, bajo la inocente apariencia de tebeo infantil de animalitos, se esconde un sólido narrador, capaz de presentar con firmeza historias mil veces vistas o leidas, pero que parecen nuevas en sus manos. Relatos no tan simples, aventuras en las que el honor y la dignidad son los protagonistas y en las que la sencillez de los desarrollos no consigue ocultar la sabiduria narrativa y moral de Sakai. Un autentico maestro del medio, que nos llega a traves de estos toscos relatos de samurais, con sus ninjas, venganzas y luchas. En este tomo vuelven las historias cortas, sorprendentes por la intensidad que consigue en tan pocas páginas.

Atencion a la propuesta de Devir, **El corazón de Telenko**, con guion de Tome, a quien conociamos por el excelente *Pequeño Spirou*. Aqui cambia de registro y nos ofrece una brutal serie negra muy negra. Meyer, el dibujante, posee un estilo un tanto indefinido, que recuerda a Font entre otros, pero con una puesta en escena dominada por viñetas alargadas horizontal y verticalmente, realmente peculiar. Aunque el primer episodio no acaba de despegar del todo, se lee con agrado y se puede suponer que mejorara en futuras entregas.

Persépolis viene firmado por una mujer que, ademas, es iraní, Marjane Satrapi, razones suficientes para darle todos los premios que existen y mantenernos a distancia de sus libros. Sin embargo, su obra es mejor de lo que podriamos sospechar a un primer vistazo. Su narrativa y dibujo no la ayudan mucho, pero tiene cosas que contar y se nota. Sus vivencias son interesantes y para muchos puede resultar fascinante ese relato en primera persona de salto de la dictadura del Sha a la de los chiitas. No hay mas victimismo de imprescindible y se deja leer.

ANTONIO EDO,
PUNTAL DE LA ESCUELA VALENCIANA

Conocido como Edgar en el mundo del comic, Antonio Edo Mosquera habia nacido en Valencia el 2 de julio de 1920. Despues de pasar su juventud estudiando empezo a trabajar en la historieta con los inconvenientes propios de la epoca referentes a ideologias politicas, en la Editorial Valenciana. Edo no fue solamente un extraordinario dibujante de humor, tambien un gran artista de pinceles, como hacen notar los que han visto su trabajo como cartelista. Inicio su carrera artistica como ilustrador de carteles, llegando a ser comisario cultural, pues era artista de amplia cultura de la F.U.E., para quien ademas realizaria carteles antifascistas antes y después de la guerra civil, igual que su cuñado, el escenografo Gori y su propio hermano Manuel Edo, los cuales se exiliaron a Mexico.

Destacó, dentro de la Editorial Valenciana, por su montaje de pagina y ritmo visual narrativo. Fue a mismo tiempo guionista y su creacion en la Editorial Valenciana la hizo siempre con personajes producto de su creatividad, apareciendo sus paginas en todas las revistas de humor de la editorial.

Seria con su version de un clasico con la que se convertiria en autor famoso desde que, en 1955, comenzó a realizar Caperucita Encarnada en la revista PUMBY, cuya contraportada a color fue suya durante todo el tiempo que permanecio en la editorial.

Para la revista ¡AMIGO crearia otro importante personaje: Don Gonzalo Gonzalez. En una revista femenina, en donde trabajo Maria Angeles Arazo, entre otras, Edgar crearia Verónica y su Perro. Colaboraria en la Editorial Valenciana hasta su desaparicion sin abandonar sus colaboraciones con revistas Falleras, Ediciones Garsa e incluso con la competidora Editorial Maga en la revista RESESO.

Nunca abandono sus ideas librepensadoras ni su trabajo, a pesar de que en 1976 sufrio un infarto que le dejo con una insuficiencia cardiaca. Continuo con su ideologia republicana y frecuentando la F.U.E. cada jueves, donde un grupo de republicanos se reunia en una cafeteria rememorando juventud y desvelos por la politica.

El jueves 30 sufrio un infarto durante la tertulia, alli mismo la policia lo reanimo y lo trasladó a Hospital Dr. Peset permaneciendo hasta el dia siguiente, viernes 31 de enero, cuando falleció. Deja viuda y dos hijos, Antonio y Carmen, y en su casa una fortuna en carteles, ilustraciones y dibujos que sin duda merecen ser expuestos para reconocimiento de su inmenso valor artistico.

Francisco Tadeo Juan

CARLOS FREIXAS,
UN CLÁSICO DEL COMIC

Mas conocido en el exterior que en España, Carlos Freixas Balaiti, nacido en Barcelona el 31 de Octubre de 1923, fue una sensacion, sobre todo en Buenos Aires, figurando entre los 50 mejores artistas entre 1950-1969. Hijo de famoso dibujante-ilustrador Emilio Freixas, pronto supero a su padre en el arte de la narrativa visual, distanciándose de su maestro, de cuyo mas barroco e ilustrador que historietista.

No obstante no abandono su faceta de ilustrador, siendo uno de los puntales de la editorial Molino, con solo 21 años. A esa edad, con su padre y Angel Pargmiguel, formaron equipo para crear su propia revista, MOSQUITO, donde incorporo su personaje mas universal, Aistel Jim. Mucho mas tarde lo recuperaria, con nuevos episodios, para la revista C.HITO, de Juan Martin Pavon.

En 1947 entró a formar parte de la EDITORIAL CIFRA, del señor Plaza (despues PLAZA Y JANÉS). Para ella colaboraria en la celebre revista El CLIPPER, mientras continuaba trabajando para MOLINO como ilustrador. El torbellino que, viendo su calidad, decidio contratarlo para su delegacion en Buenos Aires, donde se trasladó. Pasado un tiempo entró a colaborar con la prestigiosa editorial de Dante Quinterno, en la revista PATORUZITO, donde reunió Todos de conflicto o competencia. Anteriormente habia colaborado en AVENTURAS, con una serie de Dario Malbran. En 1948 trabajo en la EDITORIAL ABRIL, dibujando El indio Sioux, con guiones de German Oesterheld. Entre sus compañeros: Hugo Pratt, Mario Faustinelli, Jose Luis Salinas, Joao Mottin, Alberto Breccia, etc.

Despues de intentar la aventura y ser engañado, dada su nostalgia por la patria, volvió a Barcelona, trabajando para la EDITORIAL BRUGUERA en 1955 y para agencias, que publicaron su trabajo por toda Europa. De su trabajo para Bruguera destaca su obra Gaspar Arias, aparecido en JOYAS LITERARIAS JUVENILES, agotado y bonita reeditado, por desgracia. Durante los años 70 colaboró con C.HITO, revista para la que creo Jose Dakota, un western del que tambien era guionista, recreandose en escenarios y tipos sociologicos y sociales de la epoca.

Despues de una larga enfermedad, el 21 de febrero fue ingresado de urgencias en el Hospital Clinico de Barcelona, donde fallecio a las 21:40, dejando tras de si un monton de obras repartidas por el mundo, esposa, dos hijos y muchos admiradores.

Francisco Tadeo Juan

INU YASHA
RUMIKO TAKAHASHI

EDITORIAL GLENAT BARCELONA 2003

Ahora mismo Glenat nos ofrece dos series de Rumiko Takahashi, por un lado la reedicion de Ranma 1/2 y por el otro Inu-Yasha, una historia donde el humor nunca ausente cede el paso a mayores dosis de fantasia y terror.

En los quioscos han coincidido dos numeros de sus respectivas series que incluian episodios realmente excepcionales. Por un lado, en Ranma 1/2 la aventura de la cena combativa, en la que el heroe intenta ganar a unos franceses de enormes bocas. El desafio consiste en ver quien engulle mas rápidamente la comida. La escena en que la Ranma chica es recibida por un beso de francés que, literalmente, le cubre la cabeza, es descacharrante. Pero hay muchas mas, como la del corse de acero o la consabida glotoneria de su panda padre. Cuando parece que la autora ya no va a contar nada nuevo, se descuelga con otro pasaje sorprendente y la diversion está siempre asegurada.

El tono de su segunda serie, Inu-Yasha, es mas comedido. En su numero 4 incluye el relato de la chica fantasma, una niña que no sube al cielo porque cree que su madre la dejo morir en un incendio, salvando solo a su hermano pequeño que ha quedado en coma. La protagonista debe enfrentarse a atormentado espiritu de la niña para que deje en paz a su familia. Por el camino se desata una nada convencional lucha entre el cielo y el infierno y, lo que parecia un apacible cuento de hadas para niños, acaba convirtiendose en algo bastante mas complejo, emocionante y terrible. En ambos casos los relatos aparecen en volumenes cargados de peleas y situaciones ya vistas. Pero cuando el genio de Rumiko se despereza, el lector siente que se encuentra ante una verdadera maestra de su arte, segura de su dominio sobre todos los resortes, técnicos y emocionales, que separan una historieta bien contada de otra profunda, trascendente y capaz de enseñarnos mucho sobre nosotros mismos, como seres humanos. Y todo ello de algo tan modesto como poco habitual: hacernos reir con ganas.

Fuerza X

Fuerza X llegó tarde a mis manos. No sé si fueron problemas de distribución en Oviedo o si se agotó la primera remesa antes de que pasase por la librería. Es igual. Al final pude hacerme con él y antes de terminar su lectura ya estaba escribiendo estas notas apresuradas. Fuerza X está muy bien, es un tebeo entretenido y una prueba palpable de que si bien todas las historias ya están contadas siempre pueden contarse de nuevo.
Si se hace bien, claro.

JOSÉ MARÍA FLORES

El tebeo presentado en un tomo unitario recoge cinco episodios de una serie regular con los que se pretenden renovar y dar nuevo impulso comercial a un título protagonizado por personajes secundarios. O segundones, podríamos decir. La operación se encarga a dos artistas que sin ser grandes vendedores gozan de cierto prestigio y que a la postre tienen poco que perder: la cosa no resulta. Del guionista Peter Milligan conocíamos *The Skreemer*, serie interesante a pesar de tener unos dibujos infames (y eso que Steve Dillon figura en ella). También *Shade* se dejaba leer, sobre todo el impactante comienzo que describe la llegada a una localidad de Louisiana de una pareja multiracial y su trágico desenlace. Mike Allred nos convencía algo menos. Aquello de *Madman* que publicó Norma era ponzoñosamente condescendiente, infumable.

Fuerza X es un tebeo de superhéroes, esto es, humanos con facultades extraordinarias atribuidas en este caso a una mutación genética. La razón de escribir esta perogrullada hay que buscarla en el uso que Peter Milligan hace de ella. Los poderes de sus personajes son patéticos: uno vomita ácido, otro suda una sustancia tóxica o algo así, el de más allá engorda y adelgaza a voluntad, etc. Recuerda una historieta de Gilbert Shelton en la que Super Cerdo repartía títulos de superhéroe por correo. En su momento la intención de Shelton era claramente paródica mientras que la obra de Peter Milligan uno diría que intenta ser deconstructiva. Bebiendo en las fuentes de Alan Moore y Frank Miller, describe un grupo poco cohesionado, con problemas de liderazgo y en el que las tensiones egocéntricas debilitan más que la fuerza de los enemigos. Enemigos que por cierto no abundan, siendo utilizados los protagonistas como armas vivientes contra ejércitos convencionales de países comunistas o excomunistas: Cuba, los Balcanes, un país no identificado del norte de África, que lo mismo podría ser Libia que Irak. En realidad, los miembros de Fuerza X pasan más tiempo peleando entre ellos que contra adversarios de ningún tipo. El problema deriva de la conversión de los superhéroes en superestrellas por obra y gracia de la sociedad del espectáculo. Los componentes de Fuerza X tienen agente, patrocinador privado y un encargado de rodar todas sus acciones en vídeo, y cuando combaten lo hacen pensando en la entrevista subsiguiente en programas televisivos de máxima audiencia. Su comportamiento responde antes a estereotipo de un licencioso conjunto de rock que a de unos inflexibles luchadores contra el crimen.

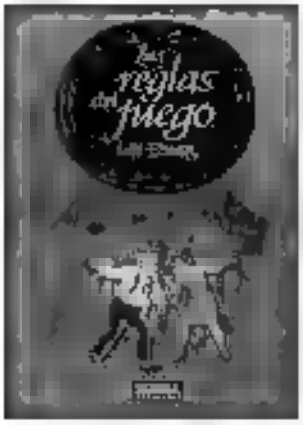
Todo es ironía, claro, lo que se busca es la aprobación del lector moderno, de ese que no lee usualmente tebeos pero que bebería con uno cuando encuentra la cosa tada cultura adecuada. Parece ser que Milligan y Allred lo han conseguido. El problema de este tipo de productos es que no hay por donde cogerlos por lo pedantes, aburridos y mal hechos que están. No ocurre esto aquí. Se emplea el típico lenguaje de libtillo pero en la proporción adecuada y la trama argumental se impone a la referencias extratebeísticas. Verdaderamente, Fuerza X es bueno por estar construido como un buen cómic y lo demás no deja de ser valor añadido.

La intención irónica del guión se transmite a la parte gráfica de esta obra. Mike Allred peca de estatismo y de forzar las posturas de los personajes pero hasta eso se ajusta como anillo al dedo a las pretensiones de guionista. ¡Qué mejor para una renovación o un nuevo comienzo que regresar a los orígenes de género. No obstante Allred no se remonta a los lejanos maestros de cuando la Guerra Mundial, sabiendo para quién trabaja, toma como modelos el arcaísmo de Jack Kirby y la elemental inocencia de Steve Ditko, aunque haya más del primero que de segundo. Además combina una aparente sencillez de trazo con la incorporación de efectos informáticos, fondos, imágenes reales, etcétera. Esto que podría ser un lastre o tener resultados desastrosos como se vio en otras experiencias de este estilo, está bastante bien hecho y contribuye a proporcionar ese 'toque' moderno buscado para toda la obra.

Sí, *Fuerza X* es un buen tebeo y además presentado en una edición muy digna que no cuesta un ojo de la cara. Ojalá podían aprender otros. Por cierto, no se ustedes, pero desde que entró el euro no he vuelto a comprar un tebeo de Norma de origen americano. La política de precios de esta editorial es tan sangrante que se merece un boicot en toda regla.

Estructuras no tan elementales

Siempre Eisner



El talento del maestro Eisner vuelve a brillar a gran altura y sin apenas desfallecimientos. Si anteriores obras suyas presentaban una calidad variable, pasando de lo excelente a lo simplemente bueno, con Las reglas del juego recupera la fuerza arrolladora que demostró en La Avenida Dropsie y nos ofrece un clásico absoluto, una narración sencilla, pero cargada de virtudes y complejidad narrativa.

FLORENTINO FLÓREZ

En una primera lectura parece casi un ensayo antropológico, una descripción de los rituales de intercambio entre las familias judías en la América de principios del XX. Qué determinaba el que una boda fuera buena o no y cómo esas elecciones parecían marcar el destino de sus protagonistas. Asistimos a los enlaces de dos generaciones de personajes. Por un lado el de Conrad Arnheim que sigue más o menos los pasos que han sido señalados por sus padres, por el otro el de sus hijas, que obstinadamente intentan salirse de esas reglas del juego que titulan la obra.

Muy sabiamente, Eisner hace oscilar los resultados de esas elecciones de lo predeterminado a lo imprevisto. Nadie parece poder escapar a esa lógica que une el capital mediante el matrimonio, en una visión que agradaría a cualquier marxista. Pero, sin embargo, hablamos de material humano y pronto las razones exceden con mucho el ámbito de lo económico para explorar territorios más resbaladizos.

Como en el caso de Eva, la segunda mujer de Conrad, una chica que emplea su atractivo como mercancía de intercambio. Hasta aquí funcionan los automatismos económicos. Sin embargo, una vez conseguida la deseada posición social, descubrimos que es algo más que una zorra trepadora o un material digno de ser mostrado en las fiestas. Su frigidez, el abuso del alcohol, la forma en que trata a sus hijas... pequeños detalles que construyen un personaje que en ningún momento resulta estereotipado y que, al contrario, deviene universal, gracias a su perfecta individualización.

Otro maravilloso ejemplo es Rosie, la hija rebelde. En un fascinante relato de corrupción asistimos a la transformación de su marido de enamorado y pobre poeta bohemio a exitoso y cínico hombre de negocios. Lo que comienza como una rebelión frente a un enlace pactado, una auténtica boda por amor, acaba convirtiéndose en una oportunidad de ascenso social para él. Ascenso que conlleva cambios, entre los que se incluyen engañar a su adorada mujercita con la secretaria.

Uno tras otro, la increíble galería de personajes pronto nos demuestra que a Eisner le interesa más hablar de lo que mejor conoce, las personas, con sus contradicciones y sus flaquezas, que quedarse en una mera descripción sociológica. Así, la excusa de partida, esas estructuras de parentesco, ese sistema reglado, que todos asumen sin enunciarlo, queda como fondo para un drama de gran profundidad, dada la pericia y naturalidad con las que el maestro define a sus héroes... sin enfatizar detalles innecesarios, además.

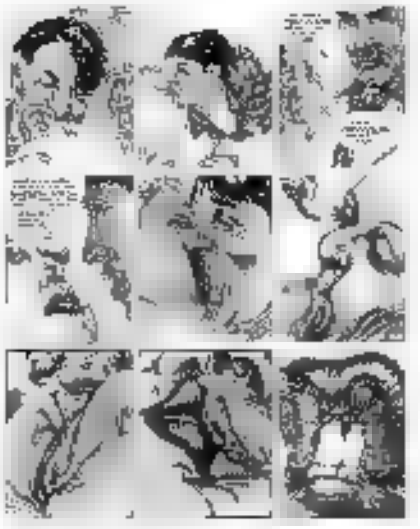
En definitiva, todos deseamos vivir mejor y un matrimonio puede ser una puerta que nos permite escalar posiciones en la escalera de bienestar. Para los padres, es un medio de perpetuación de los propios bienes. Un extraño cruce donde se mezclan intereses sentimentales, económicos, vitales, afectivos.

Un espacio dramático privilegiado, que Eisner aprovecha como nadie. Sumemos a este material de partida la habitual habilidad narrativa de maestro, su facilidad con las expresiones y su dominio de la emoción y el resultado es éste una joya.

Little Annie Fanny

FLORENTINO FLÓREZ

El prestigio alcanzado por sus colaboraciones con la E.C. ha oscurecido posteriores trabajos de Harvey Kurtzman. Sin embargo, cuando se revisa su serie para Playboy, Little Annie Fanny, comprobamos que su talento para los guiones, mordacidad y capacidad para la puesta en escena se mantenían perfectamente en forma. En esta ocasión mostramos la primera plancha del episodio Annie the actress, publicado en abril de 1969, con dibujos de Kurtzman, Will Elder y Larry Siegel.



La reedición de las aventuras de Annie, llevada a cabo por Dark Horse en el 2000, ha supuesto una agradable sorpresa. Son tantos los factores de interés de la serie que sin duda merece un análisis exhaustivo. Conformémonos ahora con esta plancha, una buena muestra de la descomposición en pequeñas viñetas iguales de la página. Nos introduce en el vértigo del beso, con un travelling circular semejante a que empleaba Hitchcock en *Vértigo* con Jimmy Stewart y Kim Novack [y tantos otros directores tras él]. Obviamente, a tratarse de un cómic de humor, Kurtzman y compañía no se quedan ahí y a giro circular de las cuatro primeras viñetas siguen varias vueltas hacia arriba y hacia abajo, para finalizar con un explosivo y empalagoso zoom a los morros enlazados. A nosotros nos encanta y parece que no somos los únicos. También debió de gustarle a Bouqq, que la homenajea en su episodio "Intimidad" de *Los pioneros de la aventura humana* (1989).

Dufaux

José María Flores

Jean Dufaux es uno de los guionistas más prolíficos del mercado franco belga. Sólo lo publicado en España, aun cuando no abarca ni la mitad de sus títulos, supone una cantidad considerable de material. No todo alcanza el nivel de la excelencia y alguna pieza es decididamente mediocre, pero así y todo Dufaux siempre ofrece planteamientos originales, situaciones arriesgadas y de cuando en cuando chispazos de bondad. Tal vez no figure entre los grandes pero alguien con una capacidad de trabajo tan elevada merece ser tenido en cuenta.

Biopic

Dufaux nació en Nivelles, Bélgica, en 1949. Las enciclopedias dicen que se formó en el Instituto de artes de la comunicación en Bruselas, interesándose especialmente por el psicoanálisis en el arte y los procedimientos cinematográficos. Después de esto trabajó como periodista para CINE-PRESS, escribió obras de teatro infantil y alguna narración breve antes de introducirse en el mundo del cómic. En el tránsito de los años setenta a los ochenta figura en el semanario TINTIN, consignando guiones ilustrados por Bruno Di Sano, Xavier Musquera y otros. El primer salto cualitativo se produce en 1981, cuando, conjuntamente con Jean-Luc Vernal, aparece la serie *Bretón de dames*, dibujada por Renaud 'Mouscron, Bélgica, 1948-), que será junto con Griffo (W. Irlik, Bélgica, 1949) su ilustrador más asiduo.

Algunos trabajos

Su conocimiento popular en España dio comienzo con la serie *Jessica Blandy*, que fue tratada por esta revista en su número 56 y quedó finalista a los Premios Haxtur de 1999 por los álbumes nº 5, "Pie del diablo", y nº 6, "A lo lejos la chica de Ipanema". En aquel entonces se destacaba la capacidad de Dufaux para la creación de ambientes, sobre todo tortuosos y enfermizos, para generar suspense y tensión como fases previas a estallidos de violencia y por la presentación de situaciones terroríficamente perversas, de verdadera pesadilla, contadas con una base de realidad y credibilidad. Otro valor de la obra descansaba en la caracterización de los personajes, desde los principales a los secundarios, todos tocados por algún matiz de locura o depravación. El resultado era una obra en la que la verdadera protagonista era la muerte y las distintas actitudes de quienes la generan y de quienes la reciben. Muertes cuyos motivos evolucionaban desde la venganza en los primeros álbumes, por negocios en los dos siguientes y debidas a desarreglos psicológicos y psicosexuales en los últimos. En el debe se apuntaba un exceso de referencias extratebeísticas, cinematográficas, musicales, arquitectónicas, etcétera que si bien contribuían a diferenciar la serie respecto a otros productos del mismo mercado terminaban por resultar ligeramente pedantes. También se aludía a la dificultad del guionista para, después de haber creado personajes con enjundia, darles un desarrollo adecuado. Pero, concluyendo, en *Jessica Blandy* los aciertos compensaban con mucho los posibles defectos y la saga se recuerda y se releé con agrado. Es una serie muy buena.

Tras Grijalbo, fue Glénat la editorial que publicó en España otras obras de este autor y lo hizo más o menos por este orden: *La muerte del Leopardo*, *Beatíficas Bilis*, *Sambo-Bogotá*, *Giacomo C.* y más recientemente tres volúmenes de *La emperatriz roja*. *La muerte del leopardo* es una recreación de la vida y las experiencias del escritor Ernest Hemingway. Las tres siguientes están dibujadas por Griffo y oscilan entre el relato fantástico de *Beatíficas Bilis* y *Sambo-Bogotá* y el histórico de *Giacomo C.* Esta última ambientada en Venecia a finales del siglo XVIII, retrata una sociedad decadente, libertina y en plena transformación. Las referencias obvias para los protagonistas son Don Juan y su criado Leporello pero también el legendario Casanova. La documentación exhibida abiertamente remite a los pintores Canaletto, Stefano della Bella y Pietro Longhi, muestras que las palabras en italiano están tomadas del libreto escrito por Lorenzo da Ponte para la ópera *Don Giovanni* de Mozart.

Sambo-Bogotá es la prolongación de negro universo futurista creado en *Beatíficas Bilis*. El hallazgo más destacado en la localización arquitectónica de esa sociedad verdeante en los edificios de hierro y cristal del siglo XIX.

La emperatriz roja, a través de su dibujante "Philipe Adamov", relaciona a Dufaux con otro guionista europeo de características similares a las suyas, el francés Patrick Cothias. Los mismos calificativos que aplicábamos a Cothias hacen al tiempo, cruel y documentado, pueden utilizarse con Dufaux. Ambos manifiestan una crueldad sin límites hacia sus personajes, les hacen sufrir y los someten a mil y una humillaciones. También son creíbles en las sociedades que retratan, sean éstas de pasado histórico, del presente o de un futuro apocalíptico, y en la violencia, a veces soterrada y a veces explosiva e hiriente, que dominan sus páginas. Dufaux y Cothias parecen competir entre sí a ver quién escribe la barbaridad más grande y la información más dolorosa. La impresión recibida no es tanto que su objetivo sea provocar sino que está motivada por un profundo desencanto respecto a la condición humana. Ambos conocen y muestran la explotación ejercida ahora y siempre por los poderosos sobre los desfavorecidos, pero al mismo tiempo no ahorran críticas y desprecios sobre estos, poco menos que acusándolos de ser responsables de que esta situación se perpetúe. Adamov colaboró con ambos escritores y lo hizo además en dos obras que son ambientadas en un futuro desolado y desolador trasmiten amargas reflexiones sobre el mundo actual.

Bibliografía de Dufaux

(Se omiten el año de publicación original)

Título	Año	Dibujante
Relato de damas	983	Renaud
Las aventuras de Mella Brown	984	[illegible] Tasqueira
Beatíficas Bilis	984	Griffo
La Tribu del Tigre	984	Edouard Aidans
Los Maestros de la Ilusión	986	Elric
[illegible] Bloody	98	Renaud
Giacomo C.	987	Griffo
Los Jardines de la pena	1988	E. Paape y Sohier
Los Lobos de la Salamandra	1988	Renaud
Tigrity	992	[illegible]
[illegible]	1991	François Charles
Ave	99	[illegible]
Sarang	99	Renaud
Jade	99	Griffo
[illegible]	99	Rosinski
Bu [illegible]	99	[illegible]
Chronologie de Monsieur [illegible]	1991	Marc Malès
[illegible]ombo Bogotá	992	[illegible]
El secreto del leopardo	1992	Marc Malès
[illegible] de Lune	993	[illegible]
La Complainte des landes perdues	99	Rosinski
Pig pig pig	1993	Massimo Rotundo
Monique Nadia	1994	Griffo
Dark Road	997	[illegible]
Aspercs	998	Marini
Murena	1998	Delaby
Djinn	1998	[illegible]
Les Révoltés	1998	Marc Malès
Adèle Kadi	999	Grenaudier
[illegible]	999	[illegible]
Les Recherches	2001	Philippe Wurm
Epic	200	Ana Miralles

Aspercs excede los mensajes de desconfianza en el ser humano tras una narración de vampiros. En una ciudad de Nueva York que oscila entre el delirio y el realismo se mueven la teniente de policía Vicky Lenore y su compañero Spaggi, los hermanos Molina, Diego y Camila, vampiros finos a los vinos ricos y un montón de chupasangres esparcidos en las cumbres del poder, tanto de lo legítimo como de de la delincuencia. Alguien está asesinando a los vampiros poderosos y la teniente Lenore se encarga de los casos hasta que descubre que sus propios superiores y gente de su familia tienen

de primera hora se tiene la impresión de que allí pasó algo pero no se sabe muy bien que. La idea es crear una serie de largo desarrollo pero a lo mejor no hacía falta para lo que se quiere contar.

el estigma de los no muertos. Dufaux plantea el expolio de un ser humano por otro como resultado de la actividad vampírica aunque la moraleja implícita es que los poderosos se han comportado a lo largo de los siglos como auténticos depredadores de sus congéneres.

La entrega más reciente es *Djinn*. A parecer fue pensada expresamente por Dufaux para el estilo de Ana Miralles y cabe decir que la elección fue acertada. Kim Nelson, una joven europea contemporánea, intenta descubrir el misterio que rodeaba a su abuela, la cual durante la primera guerra mundial fue la concubina favorita de uno de los últimos sultanes turcos. Por las declaraciones de Ana Miralles incluidas en el número anterior de esta revista sabemos que lo que se inicia como un thriller con ribetes de espionaje, en un momento dado derivaba hacia el género de la fantasía y después de eso ni ella misma sabía como terminaría.

El guionista perverso

La propaganda editorial ya se encarga de decir que Dufaux ha practicado con todos los géneros, desde el fantástico al histórico pasando por el western o el thriller y nada hay que agregar a esto. También es verdad que sea en un género o en otro, a juzgar por lo publicado en España aparecen una serie de rasgos comunes, una especie de libro de estilo característico de este guionista.

Ya comentamos su tendencia a incluir citas y guiños referidos a elementos de la alta y la baja cultura. Por ejemplo, la música. En una serie pueden ser piezas de jazz o de rock y en otra de ópera o de cualquier compositor de música clásica. También la arquitectura parece interesarle mucho y condiciona a los dibujantes que trabajan con él a introducir determinados edificios reales combinados con otros de diseño propio. Así, *Adpoces* se desarrolla obviamente en Nueva York pero junto a vistas del puente de Manhattan, de las desaparecidas torres gemelas o de las estaciones de metro construidas por Guastavino aparecen inmuebles singulares como el rascacielos de Do Santo. A todo ello se pueden sumar las alusiones cinematográficas, poco o nada disimuladas, repartidas por casi todos sus trabajos. Estas prácticas en sí mismas no son buenas ni malas. Son malas cuando la anécdota, la referencia culta se impone a la trama y al propio tebeo, algo que le suele pasar a Alan Moore. Son buenas cuando, insertadas con naturalidad, enriquecen otros aspectos de la obra. Dufaux comenzó pecando de lo primero pero a medida que avanza su trayectoria ha sabido incorporar esas anotaciones sin que estorben en la lectura.

La balada de las lanzas perdidas

Otra característica de sus obras es el protagonismo femenino. Siempre que le es posible desarrolla sus sagas en torno a una o varias mujeres. Mujeres con fuerte personalidad, independientes, decididas y por supuesto jóvenes y guapas. Paradójicamente estas mujeres sufren un verdadero rosario de situaciones límite. Soportan malos tratos y son humilladas, vejadas y sometidas a todo tipo de vesanias y servicias. Jessica Blandy es llevada a la drogadicción y a la prostitución, Vicky Lenore es seducida por ambos hermanos Molina y Kim Nelson, que ya sufrió un intento de violación en el primer álbum de *Djinn*, según nos dijo Ana Miralles, será obligada a cepillarse a treinta tíos antes de lograr ver a escurridizo Ebu Sarki. Hay algo morbido en el tratamiento dado a la mujer por este guionista. Es cierto que son protagonistas de sus relatos pero también es verdad que las pasan más putas que Caín.

Esto nos lleva a otra seña de identidad de Dufaux, el erotismo que puebla todas sus obras. No es solo que las protagonistas, como dijimos en el esplendor de su belleza, se pasean ligeras de ropa o con vestidos de lo más sugerente, es que no hay tebeo que no incluya el acto sexual en cualquiera de sus múltiples variantes, acto sexual del que está excluida cualquier connotación amorosa. Desconocemos si esto responde a una estrategia comercial (es sabido que la mayor parte de lectores de cómics son varones y por lo general en plena adolescencia con todas sus pulsiones, curiosidades y frustraciones) o si obedece a un interés particular de Dufaux por el tema. Es probable que una combinación de ambas sea la respuesta correcta. En cualquier caso, Dufaux se revela como uno de los guionistas europeos que sin ser underground ni directamente pornográfico recurre con más asiduidad al estímulo erótico como motor de la narración.

Tanto o quizá más que el erotismo la muerte violenta impera por sus páginas. Alguien que tiene facilidad para crear personajes atractivos no duda en segar su trayectoria, en ocasiones antes de explorar a fondo su potencial. El hijo del magnate de *Dixie Road*, por ejemplo, apenas aparece en media docena de páginas, o el amigo negro de la protagonista, o el pintor de los pantanos. A veces, y esto no es necesariamente negativo, aterra esta facilidad para disponer y acabar con la vida humana aunque solo sea con la de personajes creados sobre papel. El problema viene cuando todas esta muertes no logran conmover al lector, cuando se convierten en algo tan gratuito que no tienen sentido.

Este último párrafo no pretende cuestionar la calidad de Dufaux como guionista. Dufaux no es Will Eisner ni Carlos Giménez pero la mayoría de sus obras se leen con interés y en los casos en que esto no sucede obedece en gran parte al trabajo de los dibujantes. Técnicamente, el desarrollo que hace de argumento pocas veces es inocuo. Suele presentar las tramas en un punto intermedio de las mismas y a medida que avanzan las páginas o los álbumes se descubren los puntos de partida, el origen de las situaciones actuales. Esto conduce a la mezcla de presente y pasado, a relatar historias dentro de la historia, por ejemplo, el origen de los hermanos Molina o el de Aznar Akeba en *Adpoces*. En consecuencia abundan las narraciones en paralelo y los flash-back, lo cual facilita la prolongación de las series en función de su éxito comercial. No, no es Eisner ni Giménez pero es superior a muchos españoles, norteamericanos y europeos cuyo nombre resuena de tanto en tanto como lo más in de momento.

La composición en el cómic

Viñetas, tiras y planchas (y 3)

FLORENTINO FLÓREZ

En los dos capítulos anteriores hemos abordado el tema a partir de los elementos básicos: las viñetas y su agrupación en tiras. Concluiremos aquí considerando cuales son las estrategias que los autores han empleado para desarrollar imágenes enlazadas por una secuencia temporal, que se agrupan en un espacio predeterminado. Hablamos de las planchas y su composición.

Me referiré primero a libro de Scott McCloud, *La revolución de los comics*. El autor especula sobre internet y otros sistemas digitales y las posibilidades que ofrecen para terminar con la plancha como espacio rectangular, rígido y limitado. Según él, en su origen, las narraciones secuenciales (tal y como podemos encontrarlas en el antiguo Egipto, Roma, etc.) eran continuadas. El libro y el desarrollo de los productos impresos imponen el modelo rectangular a que estamos acostumbrados. Las nuevas tecnologías aparecen como la llave para liberarnos de esta condena. Según sus palabras: "Para sacar beneficios de la imprenta había que mantener las virtudes básicas del cómic encerradas en pequeñas cajas. Así que desde ese primer encuentro fatídico entre arte y tecnología, buena parte de los trabajos posteriores relacionados con el cómic se han basado en la búsqueda de una forma para 'adaptarse' a ellas. Cada pocos centímetros llegamos a una nueva barrera, nos enfrentamos a una nueva limitación y, naturalmente, todos acabamos acostumbrándonos a vivir con ella".

Es cierto que el medio debe trabajar con la discontinuidad de las imágenes. No solo entre viñetas, no debemos olvidar el salto de línea y el de página. Esto, por un lado, provoca estrategias compositivas y narrativas destinadas a mitigar o reducir esas rupturas. Pero también han sido asumidas como parte intrínseca del cómic y se han aprovechado como genuinos mecanismos de significación plástica. A la manera en que en pintura no se considera un defecto la ausencia de una tercera dimensión real.

Resumiendo: el cómic es un medio narrativo (si se prefiere, secuencial) que trabaja con dos parámetros, la discontinuidad y la yuxtaposición de imágenes. No podemos suponer que los mejores autores hayan soslayado esto. Se primará un aspecto o el otro, pero raramente se olvida. Pero entendido más bien como un desafío que como esa maldición que imagina McCloud, las estrategias compositivas que se han empleado creo que pueden reducirse a dos:

MODELO ESTÁTICO

Llamaré enfoque estático a aquel que usa la plancha esencialmente como un agregado de viñetas de similar importancia, dispuestas con regularidad, normalmente sobre una retícula horizontal-vertical.

Aunque en los primeros *dailies* encontramos sonadas excepciones, el modelo estático ha sido el dominante a lo largo de casi todo el siglo XX. Una de las explicaciones a este hecho la encontramos en la propia historia del medio. Muchas de las revistas de cómics a las que ahora estamos acostumbrados no hacían más que agrupar tiras ya publicadas en periódicos. Cuando esas revistas comenzan a desarrollarse, las empresas editoriales limitaban las variaciones sobre una retícula base de 2 viñetas X 3 filas por razones de rapidez y economía. Son numerosos los testimonios y las quejas de diferentes autores a respecto.

A todo ello podría añadirse la proverbial neutralidad de la retícula[2] y su adecuación formal a muchas historias, casi inimaginables con otro sistema.

El modelo ha demostrado su capacidad para resistir el paso del tiempo y es fácil encontrarlo, incluso entre los autores más "vanguardistas": Moore, McKean, Spiegelman, Max, Crumb (fig. 1 y 2). En Europa ha

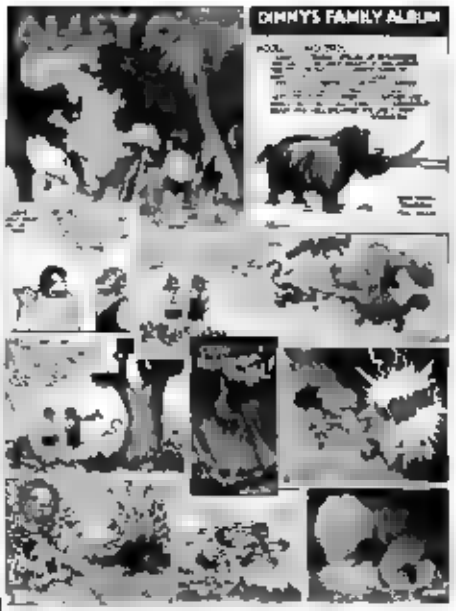
Fig. 1 Plancha de La libertad, por Max (2007)

Fig. 2 Plancha de Maus, por Spiegelman (1992)

1. McCloud, Scott. *La revolución de los cómics*. Norma Editorial. Barcelona 2001.

2. Véase al respecto: Krauss, Rosalind E. "Retículas" en *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Alianza Editorial. Madrid. 1996.

Fig. 3 Plancha de Prince Valiant por Hal Foster (1957)



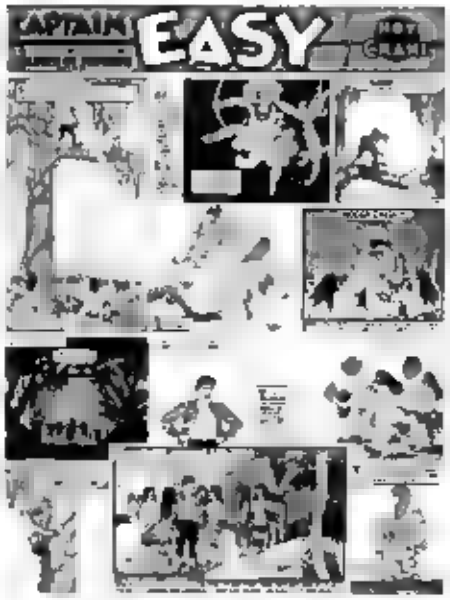


Fig. 8 Planchas de Alley Oop por V. T. Hamlin (1935), y Captain Easy, por Roy Crane (1936). Puede observarse una curiosa articulación de viñetas.

Fig. 4 Plancha de Pirate Gold (Two-Fisted Tales) por H. Kurtzman (1952)

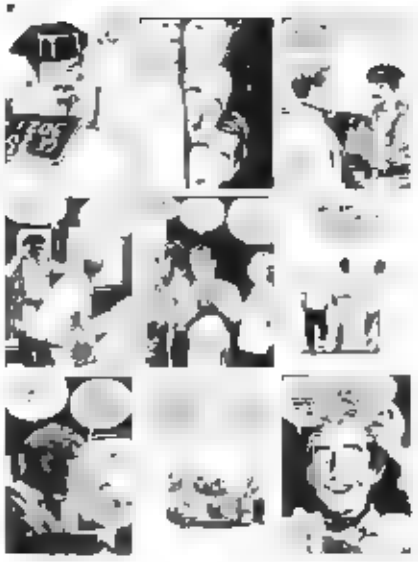


Fig. 6 Plancha de Gun Boat & Co. por G. Berardi e M. Mazzo (1992)

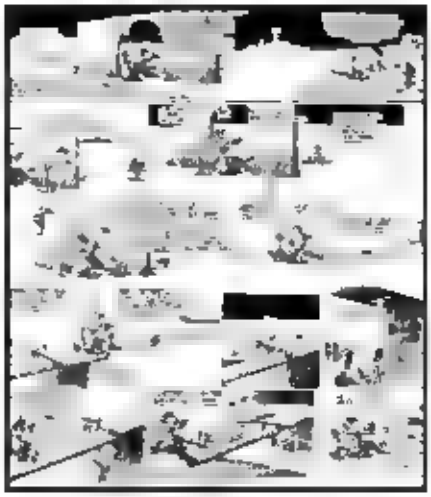


Fig. 7 Plancha de Krazy Kat por Herriman (1922)

Fig. 5 Plancha de Watchmen, por Alan Moore y Dave Gibbons (1987)

ido prácticamente el dominante hasta hace bien poco.

Algunos nombres que podríamos citar y que ejemplifican un empleo óptimo del mismo serían Foster [fig. 3], Herge, Kurtzman [fig. 4], Moore y Gibbons [fig. 5], Berardi y Mazzo [fig. 6], van Hamme y Rosinski, etc. Por supuesto habría que incluir en esta lista a los grandes maestros de la tira de prensa, como Crane, Cullen Murphy o Drake.

Modelo dinámico

Ya desde los orígenes de medio se observan tentativas en otra dirección, que nombraré como modelo dinámico. Me refiero a aquellas planchas donde lo importante es la composición de la totalidad de la página, con viñetas enarquizadas por tamaño, posición, etc., buscando una relación más dinámica y fluida entre los diferentes elementos. El todo frente a las partes.

En algunos dailies encontramos indicios de esta comprensión de la plancha como un todo. Como siempre, McCay es un caso que necesitaría estudio aparte, por lo delicado y complejo de algunos de sus hallazgos. Pero podríamos citarle otros como Herriman [fig. 7], Charles Forbell [fig. 9], etc.

Con honradas excepciones [fig. 8], muchas de estas pruebas no tienen continuidad hasta muchos años después, con el desarrollo de las revistas. Aquí y allá nos topamos con viñetas fragmentadas [fig. 0] o juegos con fondos continuos [fig. ...]. Pero la solidez de la retícula parecía resistirse a estos embites, amén de otros factores ya citados, como la no menos sólida estructura industrial.

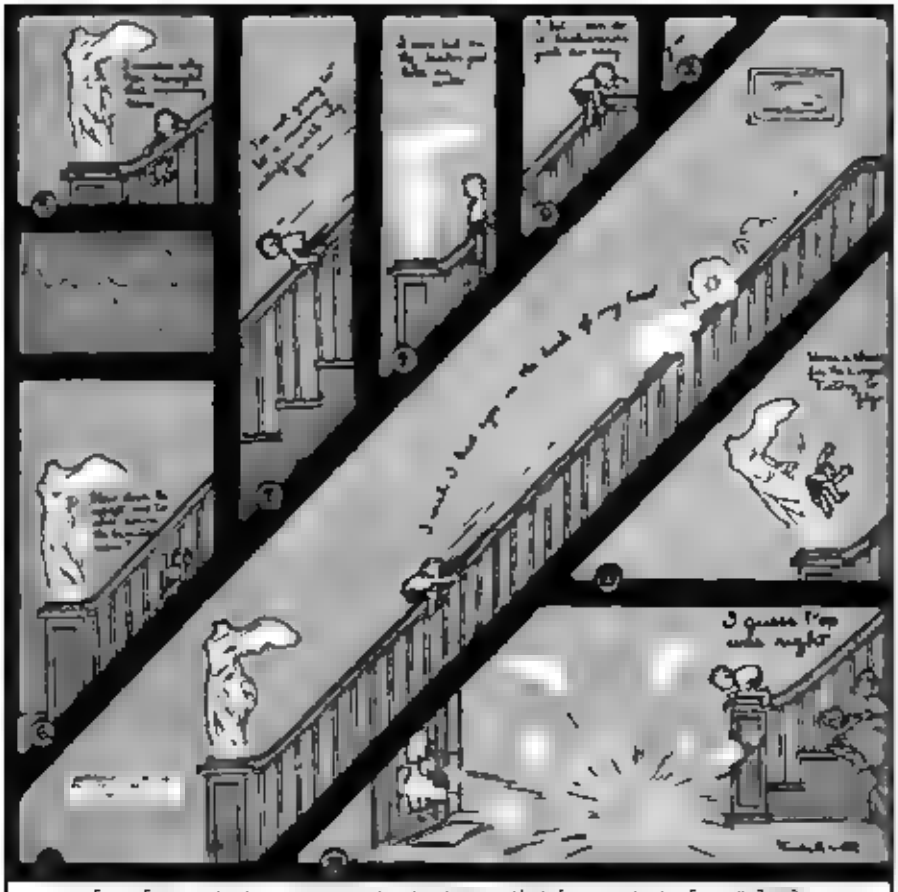


Fig. 9 Fragmento de una curiosa plancha de Naughty Kate, por Charles Forcelli (1943)

Fig. 10 Tira de Patoruzú, por Dante Quinterno (1939)

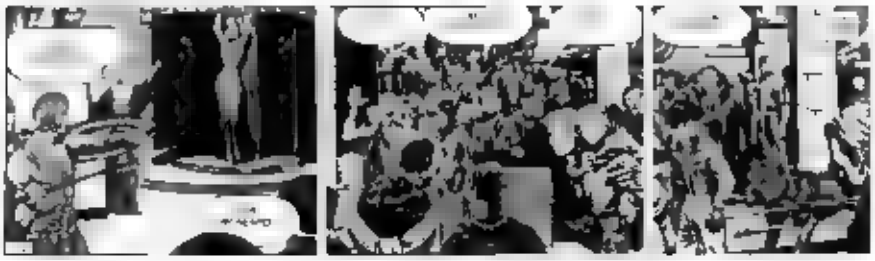


Fig. 11 Tira de Flash Gordon, por Dan Barry (1945)

Además, muchas de las primeras rupturas con el modelo horizontal-vertical no pasaban de ser erupciones decorativas sin mayor trascendencia narrativa[3] [fig. 12 y 13]

Creo que los primeros hallazgos serios datan de los 60-70. Primero alargando las viñetas en sentido horizontal y vertical, algo habitual en autores como Víctor de la Fuente [fig. 14] o Kubert [fig. 15], luego fragmentando e incorporando los planos, en un recorrido que va de Crespo a Giménez de Dani Futuro y Horn [fig. 16]

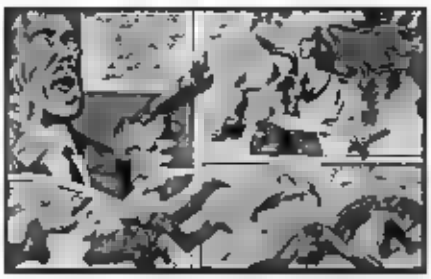


Fig. 12 Fragmento de Capitán América, por Simon y Kirby (1941)

Fig. 16 Plancha de Horn, por Carlos Giménez (1977)

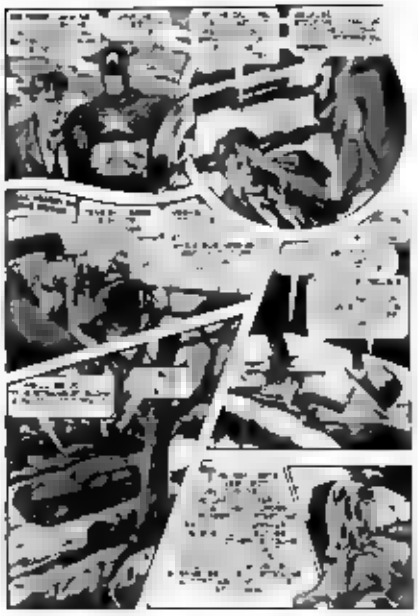


Fig. 13 Plancha de Capitán América, por (probablemente) Alex Schomburg (1946).

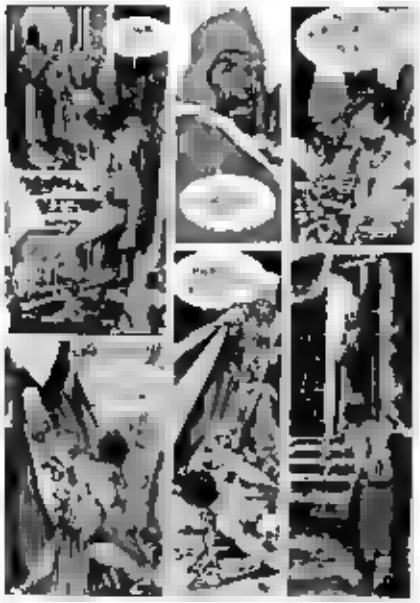
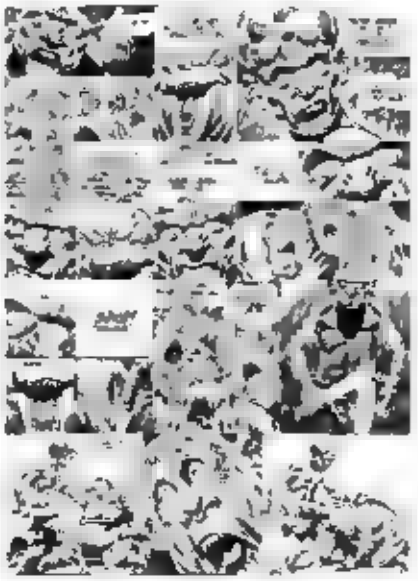


Fig. 14 Plancha de Hoxtur, por Víctor de la Fuente (1970)



3. No serán las últimas. Una de las primeras cosas que se le cae de todo prejuicio "art-sta" es romper la carcel de las líneas de demarcación de las viñetas. Las consecuencias de tales actos son más bien escasas.

Fig. 14 Plancha de Tarzan, por Joe Kubert. 71-72

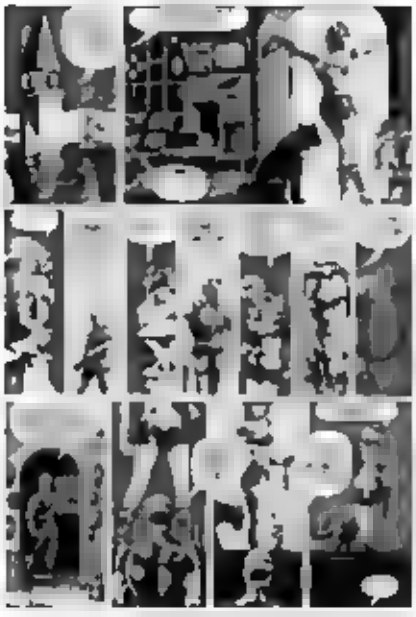


Fig. 19 Plancha de Shang-Chi, por Moench y Gulacy (1975).

Fig. 20 Plancha de Thor, por W. Simonson (1987).

Fig. 17 Plancha de Deadman, por Jack Miller y Neal Adams. 1968.

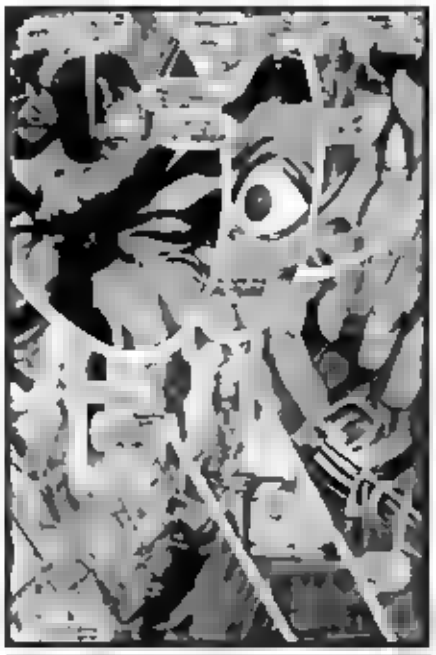


Fig. 18 Plancha de X-Men, por Roy Thomas y Neal Adams (1969).

Finalmente, una síntesis de diferentes procedimientos se va imponiendo en un camino que llega hasta la actualidad, con nombres clave como Neal Adams [*fig. 17 y 18*] Paul Gulacy [*fig. 19*], Simonson [*fig. 20*], García López [*fig. 21*], Bolland, Georges Bess [*fig. 22*], Ysaire [*fig. 23*] o Steve Dillon [*fig. 24*], entre otros. Mención aparte para los creadores japoneses, que han jugado un importante papel en el desarrollo de este modelo [*fig. 25 y 26*]. Con Dillon o Bess el sistema parece funcionar ya en toda su plenitud, como un mecanismo narrativo bien engrasado. Texto, dibujos e incluso los vacíos de la página ayudan al lector a desplazarse con fluidez de una viñeta a otra.

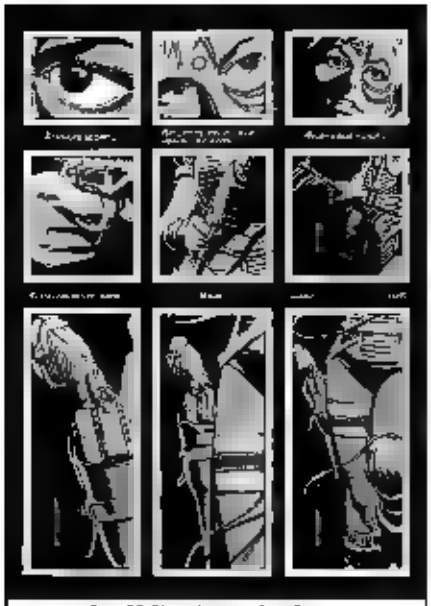


Fig. 21 Plancha de Alan Force, por Conway y García López (1983).

Fig. 22 Plancha de Juan Solo, por Jodorowsky y Georges Bess (1995).

Fig. 24 Plancha de Predicador por Ennis y Dillon (2000).

Fig. 23 Plancha de Sombra, por Moore (1990).

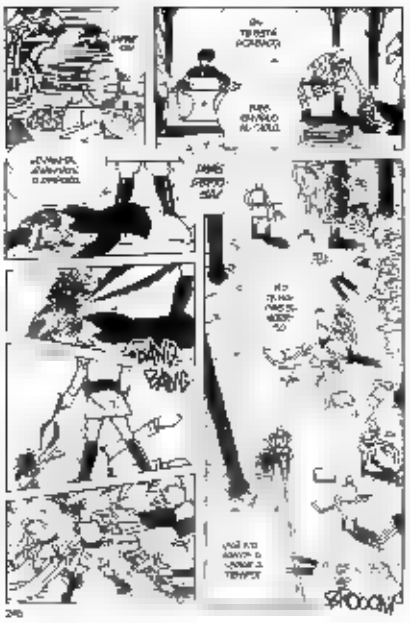


Fig. 25 Plancha de Adolf, por Tezuka (1983).

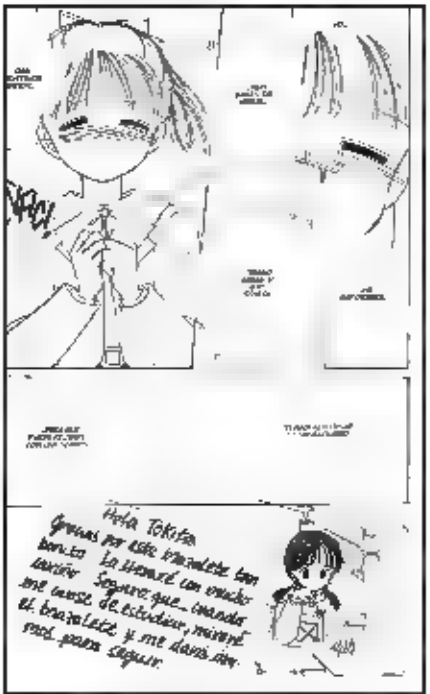

Hola Tokita
Gracias por este brazalete tan bonito. La llevaré con mucha ilusión. Seguro que cuando me vuelva de estudiar, mirando el brazalete, y me daré ánimos para seguir.

Fig. 26 Plancha de Mis recuerdos de Osamu Tezuka, por M. Mizusawa (1995).

Composición y narración

El análisis de diferentes planchas de Bryan Talbot nos dará una idea muy aproximada del estado de la cuestión. Debo señalar que muchas de las ideas de este artículo fueron inspiradas por la charla que impartió en Palma en el año 2000, donde valoraba con tremenda lucidez su propio trabajo. Lo que haré será resumir algunos aspectos de su disertación. Lamentablemente, tendré que obviar otros guiños interesantes, como el uso de la altura del punto de vista de los personajes o el empleo de rojo como indicador de peligro en *Historia de una rata mala*.

Por un lado, la comprensión de la plancha como un todo permite transmitir diferentes sensaciones saltando de un modelo a otro. Es una estrategia habitual en Diseño Gráfico. Las orientaciones horizontal y vertical y la regularidad indican calma, normalidad, tranquilidad. Cuando pasamos a un momento de crisis, las viñetas se solapan y se escoran buscando las diagonales. Esa estrategia en *Batman Mask* [*fig. 27*] y en *Historia de una rata mala* [*fig. 28*].

Pero es en *Heart of empire* donde notamos más claramente el dominio de Talbot del modelo dinámico. En muchas de sus planchas todos los elementos incluidos bocadillos, huecos entre viñetas y onomatopeyas están pensados para conducir suavemente al lector de una viñeta a la siguiente. Otras páginas son más convencionales, en función de la narración.

También nos dan pie a aclarar un concepto. Hablar de modelo dinámico no implica suponer que los autores intentan imitar en la plancha el movimiento "real" tal como aparece en cine, por ejemplo. No, estamos hablando de una dinámica y sus relaciones entre imágenes fijas. Es, por tanto, una abstracción, una estilización. Otra cuestión es que, al aumentar la conciencia de la plancha como un todo, se busquen mecanismos más sutiles de articulación entre viñetas. A veces, si el tiempo es corto, si se describe una acción rápida o un movimiento que continúa entre varias viñetas, puede haber una imitación de

Fig. 27 Planchas de Batman-Mask, por Bryan Talbot (1992)
De lo estático a lo dinámico en función de la narración

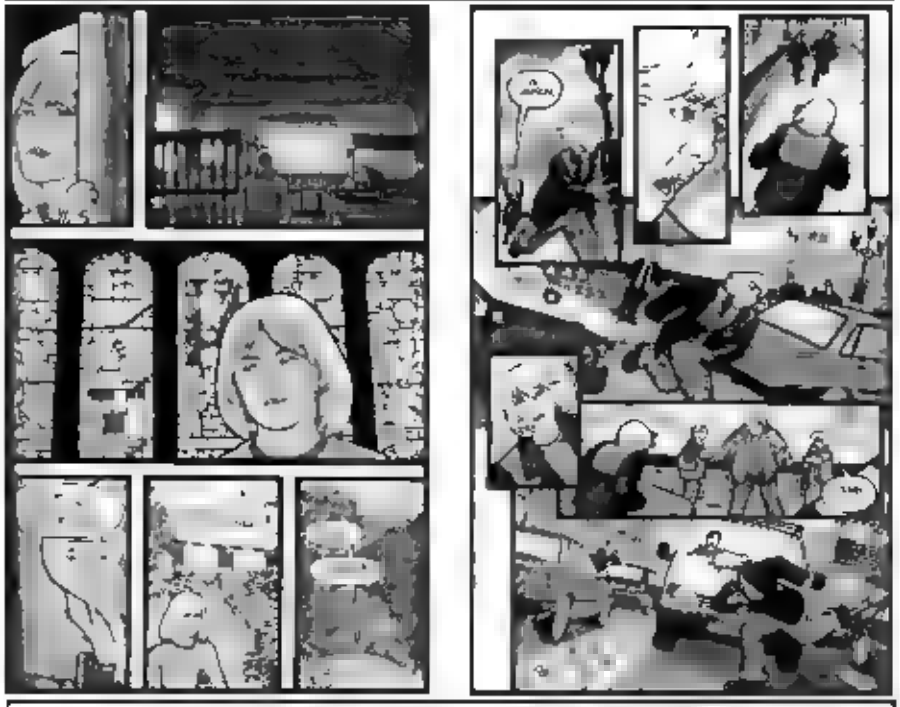


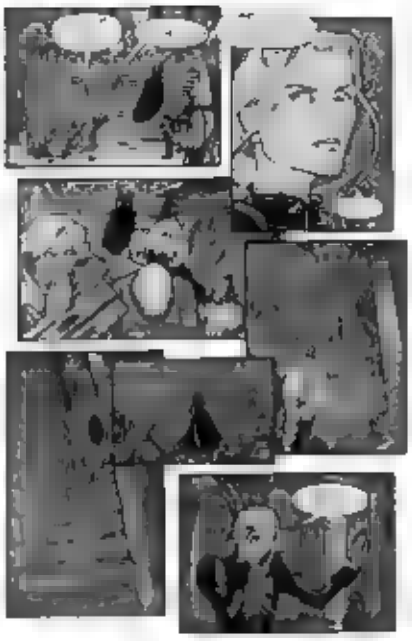
Fig. 28 Planchas de Historia de una rata muerta, por Bryan Talbot (1995)
Puede observarse el mismo efecto de cambio de modelo de acuerdo con la acción

un recorrido "real", pero es un terreno muy delicado. En las primeras planchas de *Heart of Empire* que propongo como ejemplo puede verse algo de esto [*fig. 29 y 30*]. Cuando el recorrido de la escena es descendente los trucos visuales que relacionan unas viñetas con otras, funcionan mejor que cuando es ascendente.

De hecho, cuando los tiempos entre viñetas aumentan y notamos que las elipsis permiten mayores desplazamientos sobre el eje, la manera de relacionarlas visualmente parece funcionar mejor. Creo que los dos ejemplos que siguen son bastante claros al respecto [*fig. 31 y 32*], pero permítanme insistir en la precisión del autor marcando los centros visuales de sus planos.

Hace tiempo utilicé la siguiente página [*fig. 33*] como ejemplo en un artículo[4]. Comparaba la solución de Talbot con otra donde se respetaba el eje visual. Si el tipo era arrojado hacia la derecha ¿que pasaba si en la siguiente línea salía despedido también hacia la derecha? La observación era que perdía impacto visual. En la plancha original rompía mejor los cristales que en la solución "ortodoxa". En este momento yo aún no conseguía entender que determinadas

Fig. 29 Plancha de Heart of Empire, por Bryan Talbot (1999)
Toda la página parece diseñada para conducir al lector en una gran línea que fluye de arriba a abajo. Tanto la disposición de los personajes como los bocadillos y las viñetas ayudan a marcar el recorrido. Otro factor importante es la propia escena. La protagonista baja las escaleras y en este caso el lector la acompaña.



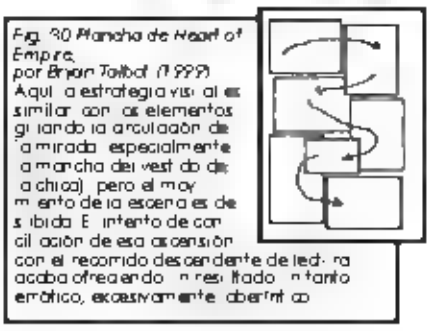


Fig. 30 Plancha de Heart of Empire, por Bryan Talbot (1999)
Aquí la estrategia visual es similar con los elementos guiando la articulación de la mirada especialmente la mancha del vestido de la chica, pero el movimiento de la escena es de subida. El intento de conciliación de esa ascensión con el recorrido descendente del lector acaba ofreciendo un resultado tanto erótico, excesivamente obertinto

4 Flórez Florentino
"Narración y narrativa"
El Wendigo nº82 Gijón 2000

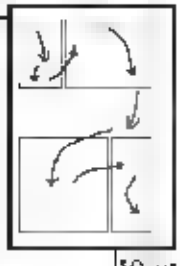
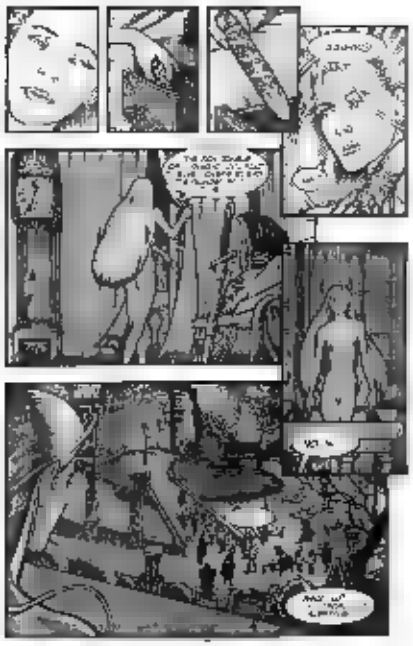


Fig. 31 Plancha de Heart of Empire, por Bryan Talbot (1999)
Aquí la continuidad afecta a una conversación y a una pelea que provoca a continuación. Como se ve, al autor le preocupa más la relación entre viñetas que el eje visual. El tipo gordo entra por la derecha pero cae hacia atrás hacia la izquierda y funciona bien el recorrido visual es excelente



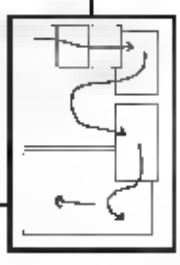


Fig. 32 Plancha de Heart of Empire, por Bryan Talbot (1999)
Lo mismo en esta plancha de ángulos movimientos los centros visuales de las viñetas están diseñados para facilitar una lectura perfectamente fluida, ayudados por el escalonado que existe entre ellos

nes a las que el cine nos ha acostumbrado, no funcionan guías en los tebeos Pero mi explicación se relacionaba con que la violencia de la escena mejoraba precisamente por la ruptura con el eje Entraban en juego algunos factores más, como son las normas que Arbesú había deducido de la observación de *Little Nemo*[5] y otros tebeos El salto de línea, el de página y la introducción de un plano frontal permiten los cambios de dirección Pero la verdadera solución me la ofreció el propio Talbot, pensando, al ver la comparación entre las dos imágenes la suya y mi simulación que estaba cuestionando su narrativa "Mira toda la página me dijo solo había reproducido la parte que me interesaba, la superior) Y esa es

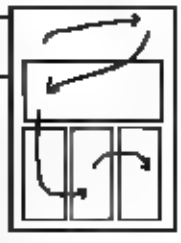


Fig. 33 Plancha de Heart of empire, por Bryan Talbot (1999)

también, la clave de su manera de trabajar la plancha es un todo A no seccionar el recorrido entre la primera y segunda línea de viñetas. notamos como este no se detiene, sino que continúa imparable hasta el final

Conclusiones

Algunas afirmaciones con las que finalizar esta exposición

Primero, el empleo de uno u otro sistema no asegura necesariamente la bondad de la obra Muchos tebeos de superhéroes usan formalismos derivados de modelo

5 Rodríguez Arbesú Faustino Op Cit

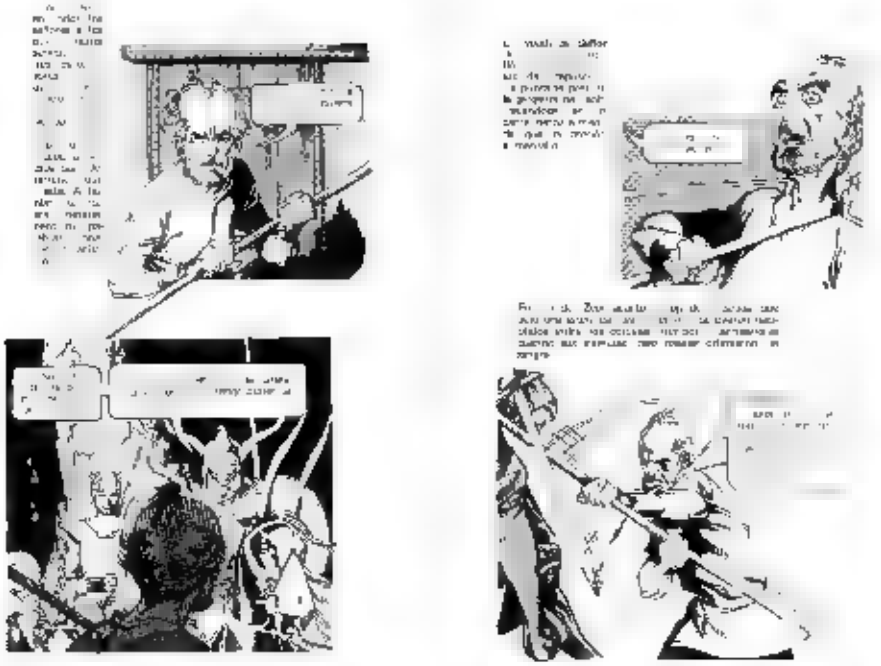


Fig. 34 Doble página de BlackMark por Gil Kane (1977)

Fig. 35 Plancha de Pequeños milagros, por Will Eisner (2000)

Fig. 37 Plancha de Werewolf Hunter por Lily Renee (1944)

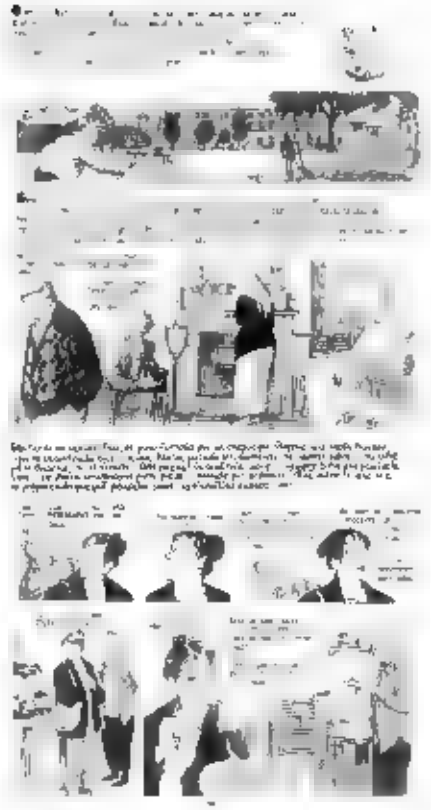


Fig. 36 Plancha de Gemma Bovery por Posy Simmonds (1999)

dinamico con notables resultados narrativos.

Segundo, separar ambos enfoques no pasa de ser un atajo explicativo. La mayoría de los tebeos participan de rasgos de los dos, porque forman parte de la esencia del medio: discontinuidad y yuxtaposición. Las imágenes se nos presentan separadas pero unidas en la plancha. A la vez.

Tercero, el futuro nos traerá sin duda nuevas estructuras, más complejas. Tras algunas avanzadillas, como el *BlackMark* de Gil Kane [*fig. 34*], o las novelas gráficas de la última etapa de Eisner [*fig. 35*], tebeos como *Gemma Bovery*, de Posy Simmonds [*fig. 36*], con su densa textura de textos e imágenes, anuncian un mañana muy prometedor para la evolución del lenguaje de la historieta. En los próximos años veremos, sin duda, unos cuantos tebeos en los que se primará el juego con los textos, con su disposición, su forma, su tamaño. Dos razones me hacen suponer esto. Has de uno de los elementos a los que tradicionalmente se ha prestado menor atención, frente a continuas experiencias con las imágenes y la composición de la plancha. Y el propio desarrollo de los medios informáticos, con los que muchos autores ya se han familiarizado. Los ordenadores permiten variaciones con los textos que se han probado hasta la saciedad en Diseño Gráfico pero apenas en el mundo del cómic.

Creo que nos esperan tiempos donde nuevas dimensiones narrativo-visuales se van a abrir en los cómics, sin salir de sus soportes tradicionales.

Y cuarto, aunque la escritura de Hitchcock es más elaborada que la de Ford, sin que por ello sus películas sean necesariamente mejores, autores de diferentes épocas y países han demostrado que se pueden desarrollar grandes historietas con la estructura estática plano a plano. El modelo dinámico persigue otros objetivos y alcanzará sin duda otros resultados en un plazo corto de tiempo. Pero no podemos afirmar que superará trabajos anteriores. Eso será diferente, sin duda.

En todo caso, como demuestra el análisis de Talbot, ya se empleen estructuras regulares o irregulares, la visión global de la plancha es una realidad. El medio se ha vuelto progresivamente más consciente de sus posibilidades. Se use o no, ya no se puede dar marcha atrás.

Y ya que hemos mencionado a una mujer como ejemplo de un prometedor futuro, Posy Simmonds, podemos acabar con la sorprendente página [*fig. 37*] que otra dibujante, Lily Renee, fue capaz de imaginar en 1944.

Straczynski

Inaki Castro

Las cosas están mejorando en el mercado norteamericano. Uno de los responsables es ese ex-guionista televisivo de apellido imposible que, junto con otros escritores (como B Michael Bendis), están devolviéndonos a través de los comic-books una sensación que, con las honrosas excepciones de siempre, casi estábamos olvidando la profesionalidad. No van de fenómenos, ni de rompedores. Son algo mucho mejor que eso buenos profesionales del medio que, para deleite de los lectores, hacen bien su trabajo. Repasemos lo publicado hasta ahora de J Michael Straczynski.

Rising Star

Este fue el primer tebeo que se publico de Straczynski. Suponemos que es el primero que realizo en este campo. En Estados Unidos lo edito Image y, en cuanto a dibujo, está totalmente sometido a su estetica. La cuestion es que la influencia de IMAGE opino que ha sido horrorosa. Creo que nunca se insistirá lo suficiente en el daño que ha hecho esta editorial. No creemos que haya habido en America una linea estética que haya sido a la vez tan influyente y tan regresiva. Cuentan los 'entendidos' que sus comienzos se deben a impacto gráfico que produjo el Arma-x de Barry Smith. Alguno se sorprenderá de como un dibujante tan exquisito ha producido unos frutos tan nefastos. Es fácil de explicar. Arma-x tenia un gran dibujo pero la historia era mala. A quien carezca de la calidad del ingles y sus entramados manuales que parecen grabados,, le saldrán garabatos llenos de rayas. Por tanto, le sumamos una despreocupacion por la historia (que para colmo era pretenciosa a un dibujo que no tenia otro objeto que la exhibicion de si mismo y restamos talento con el lapiz y el pincel, nos da como resultado Image.

Los años en que casi todas las editoriales estaban haciendo comics a lo Image el resto hacian comics alternativos, o sea, intelectualillos resentidos S.A., y no se sabe que es peor), fueron de los peores en la historia del comic U.S.A. Los dibujantes y su narrativa eran tan mediocres que veiamos a talentos probados como Claremont, Simonson, David, Robinson, etc. hundiendose en la inconsciente ineptitud de esa pandilla de churreros.

Todo lo que hemos dicho hasta ahora vale perfectamente para *Rising Star*, un tebeo cuyo guion a lo mejor era bueno, nunca lo sabremos dada su nefasta ejecucion gráfica. En cualquier caso, es un buen ejemplo de la imposibilidad de compatibilizar un intento de guion complejo y con sentido, con ese putrefacto cumulo de despropositos en descomposicion que es la estética Image.

Midnight Nation

Parece ser, y esto es mera suposicion, que *Rising Star* le dio a Straczynski cierta notoriedad y, quizás, luz verde para elegir un dibujante en las antipodas de Image. Gary Frank, autor mas en la linea de Dave Gibbons. No son virtuosos del lapiz y sus figuras carecen de dinamismo interno, pero saben contar una historia, tienen rigor documental, cuidan las expresiones de los personajes dándoles vida propia, y, en fin, saben mejorar un buen guion.

Midnight Nation es la historia de un hombre, el teniente David Grey, a quien unos, vamos a llamar demonios, han

robado el alma y debe recorrer buena parte de los Estados Unidos para recuperarla. Esta odisea le llevará hasta Nueva York junto con Ariel, su enigmática acompañante. Un tebeo que arranca como un policíaco de terror, muy conseguido por cierto, en el que podemos palpar la atmósfera de desolación urbana, los rostros de pánico de los muertos asesinados y los vivos que temen serlo. Continúa como un relato de viaje y, por tanto, de aprendizaje; viven peripecias y corren peligros; surge el compañerismo entre los dos héroes y poco a poco el amor. También nosotros nos enamoramos de Ariel, ese trágico personaje cuyo destino es sacrificarse por el hombre a quien está intentando salvar, sabiendo que va a ser traicionada por él. Quizás uno de los momentos más intensos, en una serie llena de ellos, es el encuentro entre el protagonista y su yo futuro, que le avisa de que matará a la chica al final de su recorrido. Curiosamente, esta escena se repite en el epílogo, aunque para entonces el lector ya conoce el desenlace y su interpretación (y percepción) varía completamente. Mención aparte para esa reflexión sobre la gente que se queda aislada, apartada de la sociedad, que es marginada por diversas razones y se desliza hacia la nada.

Finalmente la fábula desemboca en lo religioso. David se enfrenta con el Diablo, un caballero que no se nos aparece como un malvado evidente sino como un señor [con aspecto de demonio eso sí], muy persuasivo y convincente, con un discurso nihilista bien fundamentado donde plantea dos verdades para él incontrovertibles. La esperanza es una vana ilusión que nos aleja de la verdadera naturaleza de la vida y de las cosas. La única libertad posible consiste en desembarazarse de ella y abandonarse al vértigo de nuestros deseos, sin restricciones de ningún tipo. Ser libres es, pues, hacer todo lo que te apetezca hacer.

David está adquiriendo los rasgos de los demonios contra los que hacía poco se enfrentaba y, en su vertiginoso final, se encuentra, en el momento del sacrificio ritual de Ariel [de claras reminiscencias cristianas], en la tesitura de recuperar su alma y vivir la libertad ofrecida por el Diablo, o el sacrificio altruista supremo. Éste último consiste en renunciar a su propia alma y entregársela a Ariel para que pueda morir y vivir una vida humana normal. Pero sin recordar nada de lo anterior. Todo parece muy evidente y simple, pero Straczynski nos está contando en realidad dos historias: la de las palabras seductoras y fatalistas del Diablo y la de los hechos que, sin desmentirlo, nos están diciendo lo contrario. La desesperanzada debería ser Ariel, que lleva muchísimas encarnaciones sacrificándose y, a pesar de su devoción, no dejando de interesarle. No es persuasiva porque sabe que la persuasión es cosa del Diablo; quiere mostrar con gestos y hechos, no palabras. Y lo que quiere mostrar es lo contrario de lo que dice el Diablo; esto es, que sí hay esperanza.

Lo que Straczynski nos dice a través de Ariel es que no es cierto que vivamos sumergidos en ilusiones vanas y que, de repente, descubramos la verdad de la desolación y la desesperanza. Sino que, muy al contrario, cuando estamos verdaderamente desesperados, cuando sentimos que no hay la más remota posibilidad de esperanza, es cuando ésta surge. Porque es lo único que puede romper el círculo de fatalidad en el que estamos sumergidos. Así mismo lo que el Diablo describe como libertad no es más que la forma más sutil de esclavitud, la que nos hace esclavos de nuestras pasiones, la que nos encarcela en nuestro destino animal. Sólo somos libres si rompemos con ese destino, si creamos vínculos, nos comprometemos con los demás y asumimos esa responsabilidad. Dicho en forma paradójica: sólo tenemos verdadera esperanza si estamos desesperados y sólo somos verdaderamente libres si no lo somos. Las formas de esos vínculos se expresan a través del amor y la amistad. Straczynski los concreta en el amor mutuo que sienten David y Ariel y la amistad con hombres como Lázaro [sí, el de los evangelios], Arthur y otros marginados. Todo esto lo comprende David en su terrible odisea y es lo que permite y hace verosímil su sacrificio final. Aprende a tener esperanza y en un acto radical de libre albedrío rompe la cadena de los ciclos fatales sustituyendo su libertad ilusoria por la libertad verdadera de Ariel.

No es éste un tebeo perfecto, redondo en su narrativa y puesta en escena. El escritor tiende a hacer hablar mucho a sus personajes, algo que en ocasiones ralentiza el desarrollo de la acción. Afortunadamente, hay dos aspectos que compensan esto. Por un lado el dibujo de un Gary Frank en plena forma, ayudado por un entintador de primera. Por el otro, las zanjas intenciones del relato. Las pequeñas secuencias de acción que tiran del relato encajan bien y el resultado final es un puzzle extraño y delicado que se sigue con interés y pasión. Aunque en ocasiones, la carga literaria es excesiva, son tantos los momentos hermosos, terroríficos, románticos, que se consiguen, son tales las zanjas ambiciones del guionista, que sin duda sabrás disculpar sus escasos patinazos.

SPIDERMAN

Después de realizar este gran cómic, emocionante y profundo, Straczynski es contratado por Marvel para encargarse de Spiderman y será uno de los dos culpables del buen momento que estamos viviendo ahora con este personaje. Al igual que ocurría con Midnight Nation esta vez también cuenta con un dibujante más que competente: J. Romita Jr. que, sin tener la elegancia mágica de su padre, es realmente un dechado de virtudes muy constatables de las que subrayaría dos: es muy regular, lo que imprime una calidad homogénea a la serie y, además, aquí está haciendo un trabajo especialmente bueno, muy narrativo, atendiendo y mimando mucho las frecuentes situaciones dialogadas que le ofrece el guionista.

Este tebeo es muy interesante porque vemos al Straczynski más profesional que decíamos al principio del artículo. Esto es, al guionista que conoce muy bien su oficio y que sabe entretenernos. Buenos diálogos, buenas situaciones de acción (quizás no muy bien rematadas), buen uso del continuará, buen replanteamiento de la vida adulta de Peter como profesor, creando campos muy fértiles de posibilidades que esperemos sean bien aprovechadas por él o por sus sucesores.

En fin, un tebeo muy prometedor que deseamos vaya a más y del que destacaremos dos episodios. El de las Torres Gemelas, en el que Straczynski, con esa nobleza que suele caracterizar a los americanos en general, sin caer en el discurso del odio, hace un sincero homenaje a los verdaderos héroes del drama, los bomberos, la policía... en suma, la gente normal. Recordemos que ese episodio ganó el año pasado el Premio Haxtur a la Mejor Historieta Corta, estando también nominado en las categorías de Guión y Dibujo. El otro es la conversación con la tía May donde, en un sorprendente diálogo que dura todo el tebeo, sientan las bases de una relación mucho más madura entre ésta y Peter. Del pobre estereotipo de viejecita chocha que ha sido siempre este saco de arrugas, ha emergido un ser humano lleno de feminidad y dignidad que le da un auténtico baño al sobrino que, de repente, descubre que hasta ahora habían tenido (nunca mejor dicho) una relación de papel.

Hasta aquí el repaso a Straczynski. Como ven, de su participación en Spiderman no podemos decir nada concluyente ya que apenas han salido unos cuantos números pero, desde luego, es un guionista del que podemos esperar buenas historias y al que hay que seguir la pista.

EL "OTRO" SPIDERMAN

La serie de Straczynski no es la única protagonizada por el trepamuros. En paralelo se publica *Ultimate Spiderman*, escrita por Brian Michael Bendis. Ya teníamos noticias suyas, pero sus anteriores creaciones no habían llamado tanto nuestra atención como esta serie, aparentemente humilde en sus propósitos. *Ultimate* recuerda a lo intentado antes por Byrne con desastrosos resultados: reescribir la historia de *Spiderman* situándola en la actualidad. Ver al tío Ben con coleta y, encima, con el grimoso grafismo de Bagley y compañía no era una experiencia especialmente agradable. Además, su coincidencia con la película facilitaba que los argumentos se asemejasen. Pero, sorprendentemente, Bendis sobrevive al dibujante y, número a número, nos ofrece episodios que, sin ser revolucionarios, resultan entretenidos y revitalizan situaciones que, por ya vistas, resulta casi imposible abordar con convicción. Los chistes de Spidey vuelven a resultar graciosos, nos creemos a Peter Parker como adolescente simplón y tía May, Mary Jane y los demás personajes parecen completamente remozados y verosímiles. En una declaración de intenciones, Bendis confiesa estar intentando capturar el feeling de los años de Lee y Romita en *Spiderman*. Esa parece la clave. Retomar los personajes tal y como los conocíamos y presentarlos en historias sólidamente construidas, dirigidas a un público más exigente que el de hace años. Un público de edades diversas, como el de una sit-com televisiva. Así, en el que considero mejor episodio hasta la fecha, el adolescente Parker no puede evitar contarle a Mary Jane su secreto. La reacción de ella es creíble y divertida, ya que pensaba que él quería besarla, dando lugar a nuevos y refrescantes malentendidos. Si el guión de Bendis es de una saludable corrección, habría que conceder a Bagley el beneficio de la duda. Es cierto que tiene cierta tendencia al histrionismo y que sus acabados no invitan a la lectura, pero su narrativa no es tan mala y poco a poco mejora la gestualidad de sus personajes. La serie, en fin, se deja leer con agrado. Es por eso que tenemos un ojo puesto en otras creaciones de Bendis, como *Powers* y *Alias*. Como en el caso de Straczynski, nos enfrentamos a un profesional, que siempre tiene una calidad media muy respetable y del que esperamos alguna agradable sorpresa en un futuro próximo. No los pierdan de vista.

E. FLÓREZ

La Historieta Asturiana. Una historia de Faustino Rodríguez Arbesú

¡MÁS DE 400 PÁGINAS!

60 a todo color.

Con prólogo de Luis Alberto de Cuenca.

TODOS LOS CREADORES ASTURIANOS:

Alfonso, Neto, Méndez, los hermanos De La Fuente, Robert...

TODOS LOS INVITADOS

al Salón del Cómic del Principado de Asturias.

GALERÍA DE DIBUJOS ORIGINALES A COLOR

Eisner, Kubert, Talbot, Pellejero, Bess, Gulacy, Shelton, Hermann...

LOS INTERNACIONALES PREMIOS HAXTUR

Desde sus inicios, con nominados y ganadores ¡a todo color!

"Cuando mi querido y admirado amigo Faustino Rodríguez Arbesú me envió un adelanto de su libro La historieta asturiana, me sorprendió, en primer lugar, su tamaño: más de 440 páginas de imágenes y textos. ¿Será posible que diese para tanto la relación entre Asturias y los tebeos? La atenta lectura del manuscrito me reveló que sí. A través del libro de Faustino descubrí que en esta comunidad del Norte de España se había desarrollado un profundo y solidario sentimiento de reconocimiento cultural y de gratitud hacia el Noveno Arte...

... La historieta asturiana es el fruto de una paciente y minuciosa investigación, pero también de la propia experiencia de su autor, que tanto ha hecho por el cómic en Asturias durante los últimos treinta años..."

(Del prólogo de Luis Alberto de Cuenca)

¡YA A LA VENTA!

Un impresionante volumen, al módico precio de 33 €

¡CONSIGUE TU EJEMPLAR!

PEDIDOS: Apartado de Correos 664. Gijón.
FORMA DE PAGO: Mediante talón bancario a Faustino Rodríguez Arbesú o directamente a la cuenta 0049 - 3222 - 74 - 2014055297 Santander Central Hispano (Oficina Avenida de la Costa, nº 141. Gijón. España.

Recuerda que también puedes hacer tus pedidos a través del correo electrónico (elmendigo@elmendigo.com)

EL MENDIGO

XXVII SALON INTERNACIONAL DEL COMIC DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

Octubre
del 7 al 11

Invitados
Previstos

Jean Giraud (Moebius)
Sidney Jo Hall
Daniel Mezquita
Nieto, Peña, Pau
etc.

XIX PREMIOS HAXTUR
Gijón 2003

Organiza

EL VENDIDO

Patrocina

Ayuntamiento de Gijón

cajAstur